ALL'INTERNO LE NOTIZIE SU GRAN TURISMO 2!

SOLO 8.000

APRILE

GM Games Master

SONY • SEGA • NI… DO • PC • SALA GIOCHI



ALIEN vs PREDATOR

SFIDA TRA ALIENI NEL BELLISSIMO GIOCO D'AZIONE

PROVATI!

- METAL GEAR SOLID
- ALL STAR TENNIS
- C3 RACING
- DEVIL DICE
- MONKEY HERO
- SIMCITY 3000
- SUPERBIKE
- A BUG'S LIFE
- WORMS ARMAGEDDON
- KENSEI SACRED FIST
- GLOBAL DOMINATION
- RALLY CROSS 2
- MICRO MACHINES 64 TURBO

METAL GEAR SOLID

IL PIU' GRANDE GIOCO DI SPIONAGGIO DI SEMPRE!

A UN PASSO DALL'ORRORE

GLI ULTIMI DETTAGLI SU SILENT HILL

ANTEPRIME

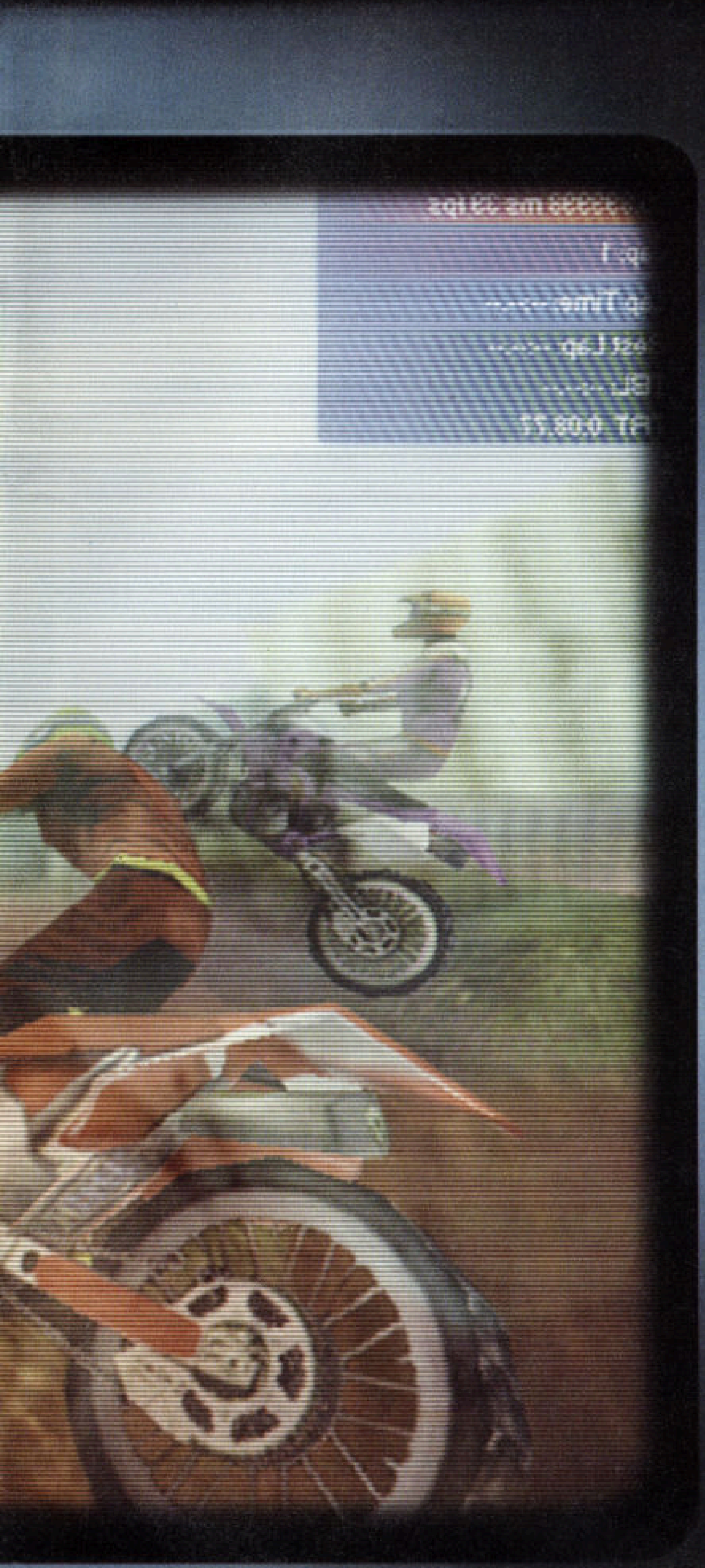
DUKE NUKEM: ZERO HOUR • CASTELVANIA 64 • GEX: DEEP COVER GECKO • WARZONE

Anno III - Numero 4 - APRILE 1999 - L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO

90004
9 771126 262009



REMPEN & PARTNER. Tutti i prodotti/nomi contrassegnati con ® e ™ sono marchi o marchi registrati della Microsoft Corporation.



Prendi il gioco per le corna.

Se sei pronto a provare l'esperienza di un controllo totale sui tuoi giochi, allora sei pronto a prendere in mano il tuo SideWinder Freestyle Pro. La tecnologia innovativa e l'incredibile precisione ottico-digitale delle periferiche di gioco Microsoft ti danno un feeling e una reattività tali da farti scoprire il nuovo limite dei tuoi riflessi. Velocità, potenza, affidabilità: adesso è tutto nelle tue mani (attento a non fartelo scappare).



Dove vuoi andare oggi?®

Microsoft®

www.microsoft.com/italy/hardware

DELPI

5 anni di sviluppo per raggiungere la perfezione!





Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95, Pentium 133 con Voodoo 3Dfx oppure Pentium 166, Direct X5, 32 Mb RAM, CD-Rom 4x.

FALCON 4

Quello che è stato definito **"il più atteso simulatore di volo di tutti i tempi"** è finalmente disponibile! E' stato sviluppato in 5 anni di minuzioso lavoro e testato da veri piloti di F-16... Il risultato non poteva che essere l'esperienza di volo più realistica e coinvolgente mai provata su PC! Una cabina di pilotaggio dettagliatissima con tutti gli strumenti funzionanti, comunicazione con la torre della base aerea, 10 radar, 28 campagne di addestramento, targeting e armamenti del F-16C 52...

Con Falcon 4 puoi giocare in 4 modalità (fino a 166 in Internet!), creando missioni e configurazioni!
Ti attendono 3 scenari mozzafiato con stupendi terreni in 3D, fotografie aeree della penisola coreana e tante notti insonni!

"Falcon 4 può essere considerato il best-seller degli aerei militari moderni attualmente in servizio. La grafica è decisamente di altissima qualità, con fondali fotorealistici e condizioni meteo come nella realtà, con supporto per le principali schede video accelerate 3D"
- K di Ottobre -

STAR PLAYER

Voto TGM: 93

"Se c'è un gioco che meriterebbe il primo 10 mai assegnato da *Zeta* questo è *Falcon 4*. Esso è non solo il miglior simulatore di volo in assoluto mai apparso sul mercato ma, soprattutto, un programma che offre espandibilità e longevità a palate."
- Z di Febbraio '99 -

PC CD-ROM

Numero Verde: 167-821177 www.leaderspa.it

MICROPROSE
www.microprose.com

LEADER
Qualità Interattiva

HASBRO Interactive

Games Master



Certo, delle semplici foto non rendono onore a un gioco veloce e graficamente incredibile come SegaRally 2, ma possiamo comunque ammirarne gli straordinari dettagli. Basta dare un'occhiata all'incredibile numero di oggetti ai bordi della strada per capire che siamo di fronte a un peso massimo!



Teniamoci forte, Sega Rally 2 per Dreamcast è in dirittura d'arrivo!

Games Master

Direttore responsabile
Gaetano Manti
Assistant Publisher
Andrea Minini Saldini
Assistant Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi
REALIZZAZIONE EDITORIALE
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio (oku@okustudio.com)
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Massimiliano Balestrini, Cristiano Screm, Riccardo Abbate, Gianluca Tabbita
EDITORE
Il Mio Castello International SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/ 2529161
Fax 02/ 26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Chief Operating Officer
Stefano Spagnolo
Group Publisher
Vittorio Manti
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Paola Altieri, Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto
Marketing
Walter Longo
PUBBLICITA'
Il Mio Castello International SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/ 2529161
Fax 02/ 26005520
Segreteria Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 25%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100
Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000
Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni, Fausto Visconti
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'italia
Parrini SpA, Roma

IN QUESTO NUMERO...



METAL GEAR SOLID

MAI UN GIOCO DI SPIONAGGIO È STATO TANTO REALISTICO. BENVENUTO, METAL GEAR SOLID!



SILENT HILL

È il momento di tremare!

PlayStation



CARMAGEDDON 64

Non basta più essere i più veloci!

LE SCHEDE DEGLI EROI



ALIENS vs PREDATOR

Ragazzi, e questi chi li ferma più?!

PC — pag 34

SONIC ADVENTURE

Sonic non ci abbandona mai!





Dreamcast — pag 18

SIM CITY 3000

Costruiamo la nostra città ideale!

PC — pag 66

WORMS

Decisamente uno strano esercito...

PC — pag 74

CASTLEVANIA 64

Arriva Castlevania sulla console Nintendo: bellissimo!

N64 — pag 32

SUPERBIKE

Le quattro ruote non ci piacciono più? È il momento di cavalcare potenti moto e far vedere chi siamo!

pag 70

IN BREVE...

Abbiamo fretta di sapere tutto? Ecco qua!



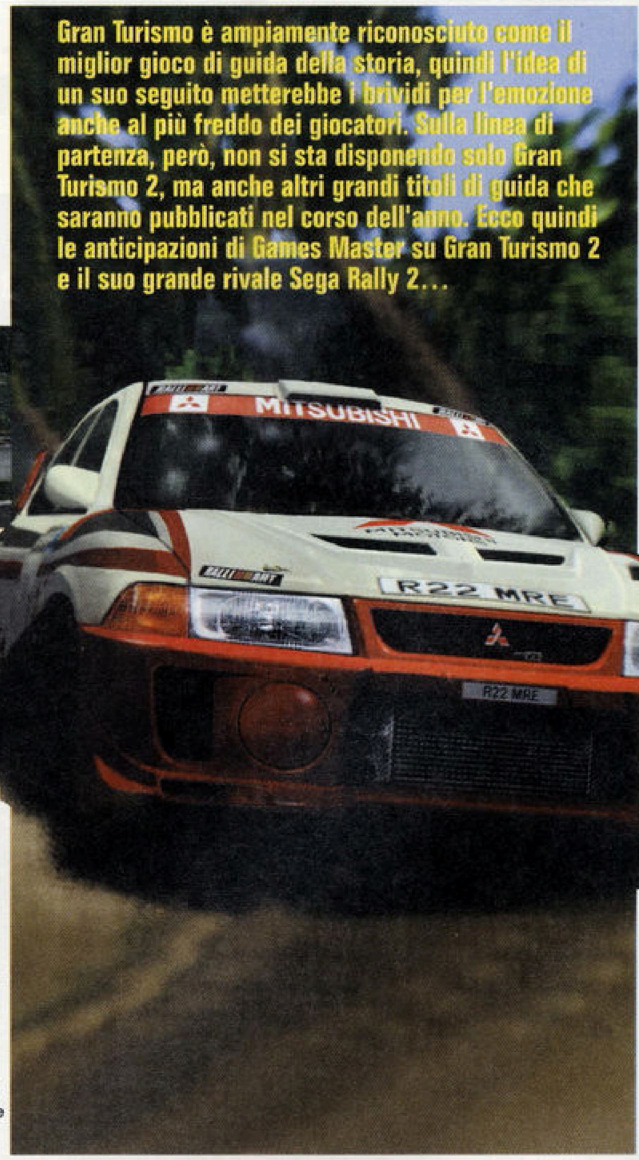




RUBRICHE

NEWS

INIZIA LA GUERRA DEI NUOVI GIOCHI DI CORSE



Gran Turismo è ampiamente riconosciuto come il miglior gioco di guida della storia, quindi l'idea di un suo seguito metterebbe i brividi per l'emozione anche al più freddo dei giocatori. Sulla linea di partenza, però, non si sta disponendo solo Gran Turismo 2, ma anche altri grandi titoli di guida che saranno pubblicati nel corso dell'anno. Ecco quindi le anticipazioni di Games Master su Gran Turismo 2 e il suo grande rivale Sega Rally 2...







GRAN TURISMO 2

I PRIMI DETTAGLI SULL'ATTESISSIMO SEGUITO!

PlayStation

È difficile che un gioco di guida possa essere più bello di Gran Turismo. A meno che, naturalmente, non si tratti di Gran Turismo 2. Attualmente in via di sviluppo da parte di Polyphony Digital Inc di Tokyo, il seguito di Gran Turismo sembra predestinato a essere un titolo sbalorditivo.
Questa volta ci saranno quattro stili di corsa: Production, GT, Rally e Sportscar. Si prevede inoltre che ci saranno ben 400 macchine nella versione definitiva. La maggior parte delle piste è ancora in fase di progettazione, ma dovrebbero essere circa il doppio di quelle del gioco originale e tutti i percorsi saranno ambientati in paesi diversi. Per quanto riguarda il supporto delle periferiche, Gran Turismo 2 non si lascia mancare niente: come Ridge Racer 4, potrà supportare PocketStation e Jog Con oltre al consueto Dual Shock. Ricordiamoci infine che Gran Turismo utilizzava solo il 75% della potenza della PlayStation, mentre questa volta gli sviluppatori mirano al 100%. Il titolo dovrebbe uscire in tutto il mondo questa estate...



▲ Non ci sono ancora voci certe sulle vetture con cui potremo giocare in Gran Turismo 2. Questo però dovrebbe essere uno degli esemplari...

REALISMO!

Oltre a una grafica migliore, Gran Turismo 2 dovrebbe avere una fisica più realistica di quella dell'originale e la meccanica dovrebbe essere più vicina a quella delle auto vere. La manovrabilità sarà il più autentica possibile e tutti i veicoli avranno molte variabili, tra cui:

- PNEUMATICI SCOLPITI
- RAPPORTI DEL CAMBIO
- BILANCIAMENTO DEI FRENI
- SOSPENSIONI
- ANGOLO DI STERZATA

SEGA RALLY 2







▲ La modalità Arcade significa divertimento allo stat puro!







Dreamcast.

Il tanto rimandato Sega Rally 2 per il Dreamcast è finalmente stato pubblicato in Giappone e dopo averci messo mano possiamo dire che è valsa la pena aspettare.
La prima cosa che colpisce del gioco è la sua grafica eccezionale. È straordinariamente veloce e fluida e ci sono dei bellissimi tocchi di classe, come i riflessi nel lunotto posteriore.

La modalità Arcade ci vede correre contro altri 15 piloti su quattro piste. La posizione in cui ci piazziamo in una corsa determina quella da cui partiremo nella successiva. Se riusciremo a vincere sempre otterremo una nuova macchina in premio. Il vero punto di forza di Sega Rally 2 è però la modalità Ten Year Championship, che ci vede gareggiare per dieci anni. Funziona sullo stesso principio di base della modalità Arcade ma con 40 percorsi e una maggiore enfasi sulle modifiche da apportare alla nostra macchina. Possiamo scegliere una macchina nuova ogni anno e i percorsi sono sostanzialmente delle modifiche di un numero ristretto di circuiti di base, come in Ridge Racer. La manovrabilità è in pieno stile sala giochi. Se compreremo un Dreamcast, non potremo fare a meno di acquistare anche questo titolo. Davvero.


GIOCHI
L.9.900
IN REGALO! UN GIOCO COMPLETO
PER IL MIO
COMPUTER
APRILE
DUE CD IN REGALO!
LA NUOVA EDIZIONE DEL MIGLIOR GIOCO DI TENNIS IN 3D
20 DEMO TUTTI DA PROVARE CON I GIOCHI MIGLIORI DEL MOMENTO
ANCORA GUERRE STELLARI!
X-WING ALLIANCE
ROLAND GARROS 1998
È vietata la vendita separata del solo CD-ROM
Il Mio Castello International SpA declina ogni responsabilità circa l'utilizzo del software contenuto in questo CD-ROM
GIOCO COMPLETO
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
4.99
Allegato a Giochi per il mio Computer n. 4 aprile 99
È vietata la vendita separata del solo CD-ROM
Per informazioni leggere la guida al CD nella rivista

ANTEPRIME



SONIC ADVENTURE

Dreamcast

pag. 18

IN USCITA A
ORA (Giappone)

▼ SVILUPPATORE
HAL LABORATORIES
▼ EDITORE
NINTENDO

▼ GIOCATORI
1-4
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

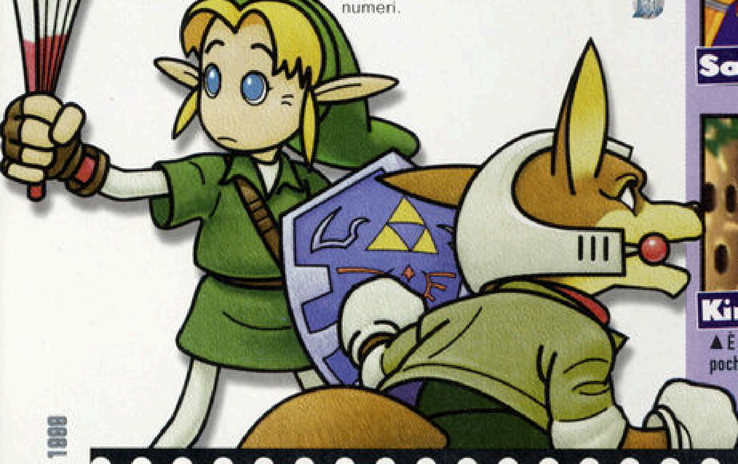
SMASH BROTHERS

In questo periodo Mario sta tornando a popolare i nostri schermi. Dopo Mario Party, ecco arrivare il nuovo picchiaduro di Nintendo...




Dunque eccolo qui. Un nuovo gioco con Mario. Ed è proprio quello che un sacco di giocatori aspettano da tempo: no, non è SuperMario 2, ma il gioco in cui il nostro idraulico si sporcherà i guanti di sangue.

Smash Brothers, il cui nome è ancora provvisorio, è un gioco di lotta che riunisce alcuni dei più famosi eroi dell'universo Nintendo. Mario, Donkey Kong, Fox McCloud e altri compariranno assetati di sangue in una serie di arene tridimensionali. L'idea è davvero semplice: fino a quattro giocatori si affrontano in un'arena circolare, cercando di colpire i propri nemici per causare quanti più Ring Out possibile. I 'nemici' sono tipi come Kirby, Yoshi e Link. Il gioco è rivolto a un pubblico molto giovane, ma il fatto che si possa vedere Pikachu schiaffeggiare sonoramente Mario o Donkey Kong subire l'ira di Yoshi fa sì che in realtà piaccia a tutti. Ci vorrà ancora un bel po' prima che il gioco sia pronto. Dovrebbe uscire in Europa in autunno, a essere ottimisti, e bisogna ancora definire un sacco di dettagli. Dov'è Bowser? E Shigeru Miyamoto sarà coinvolto, a un certo punto? Sono tutte domande che troveranno risposta nei prossimi numeri.



Sfilata di stelle!

Nel gioco possiamo scegliere tra otto personaggi di Nintendo, ognuno dotato di abilità differenti. Nella mitologia dei videogiochi, sembra che otto sia il numero magico per i picchiaduro e che sia considerato il numero massimo di personaggi distinti che si possono avere. Sembra che Nintendo abbia lasciato spazio anche per quattro personaggi segreti. Qualcuno ha qualche idea? Noi scommettiamo su Bowser e Peach e, volendo, su Toad, ma chi è il quarto?



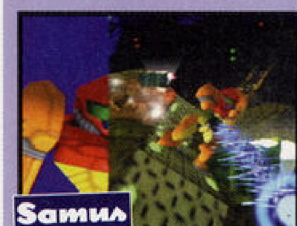
▲ Un personaggio molto equilibrato adatto ai principianti. Un po' come in Mario Kart, in effetti.



▲ Le doti di questo 'ragazzone' sono forza e velocità. Ancora una volta, basta giocare a Mario Kart per avere un assaggio di questa combinazione.



▲ Sembra che il vecchio orecchio a punta abbia deciso di usare la sua spada in modo piuttosto aggressivo.



◄ Il dolcissimo eroe di Metroid è adatto a chi ama gli attacchi a distanza.



◄ La sua forza viene dalla sua impressionante capacità di salto e dal modo in cui può avvolgere i nemici con la lingua, trasformandoli in uova.



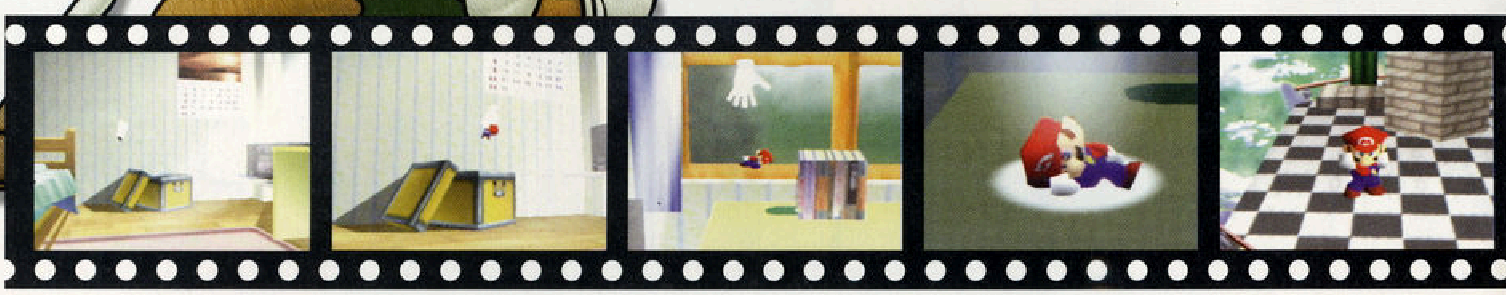
▲ È rotondo, è rosa e svolazza... un pochino. Può anche copiare un attacco del nemico.



▲ L'eroe di Lylat Wars ha qualcosa di demoniaco con questo fucile legato al braccio e, come Samus, è piuttosto veloce. È una volpe, d'altronde.

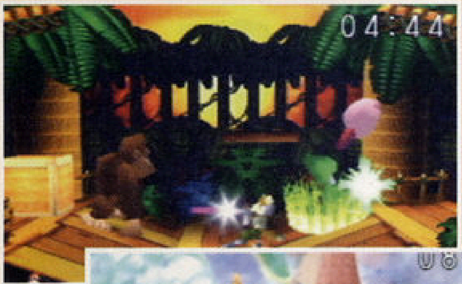


▲ Sembra che gli attacchi a base di elettricità siano all'ordine del giorno per questo eroe di Pocket Monsters.



FONDALI IN 3D

Come tutti ci aspetteremmo, ciascun personaggio ha il proprio scenario, con bonus e ostacoli unici per ciascun livello. Yamapuki City, il quadro di Pikachu, sembra un assortimento casuale di Pocket Monsters. Sopra: Peach Castle (Mario) e Congo Jungle (Donkey Kong) includono anche particolari diversi a seconda dei personaggi 'ospiti'.



◄Il quadro di Donkey Kong sembra uscito proprio da Donkey Kong Country.



► La cima del castello ha spazi sia a destra sia a sinistra.

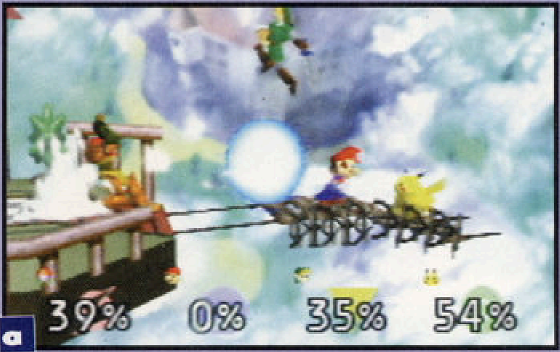


◄Un capitombolo sopra la città. Può darsi che la caduta sia lunga, ma la maggior parte delle volte si riatterra sul ring.

GARANTITO AL 300%



Nintendo è famosa per offrire schemi di gioco molto semplici, ma puri. Sembra proprio che Smash Brothers, anche se è stato sviluppato da Hal Laboratories, si muoverà nella stessa direzione. Il nostro personaggio inizia con una barra dei danni a zero e deve picchiare gli altri fino a far salire la loro barra al 300%. Più la barra cresce, più diventano impressionanti gli effetti dei colpi. A seconda del quadro scelto, potremo raccogliere oggetti diversi, compresi i grandi favoriti di Nintendo: Fire Flowers e Bobombs. Un semplice calcolo, che tiene conto dei danni subiti e del numero di volte che si viene buttati fuori dall'area di combattimento, dà il vincitore definitivo.









a Qui si vede quanto possa complicarsi la faccenda. Chiaramente è meglio avere una televisione bella grossa.

b Bisogna raccogliere i bonus quando è possibile. Ecco Yoshi con un Fire Flower. Prendi questo, faccia da lucertola!

c È terribilmente lento. Più in fretta andiamo, più in fretta McCloud diventa un hamburger.

d Si sente odore di bruciato? Un fantastico 39% di danno e tutto grazie a una piantina...

Azione super veloce

Gli incontri di Smash Brothers sono velocissimi. La velocità è stata aumentata mantenendo molto semplice la struttura del gioco. Per esempio, dopo essere stato buttato fuori dall'area di combattimento il nostro personaggio salta subito di nuovo sul ring per ricominciare a combattere. Questo a meno che la sua barra dei danni sia molto alta, nel qual caso volerà via e si tramuterà in una costellazione.



▲ La barra dei danni del nostro gorilla arriva quasi al cielo. Non appena Mario lo colpisce di nuovo...



▲ ...ecco dove finisce il nostro scimmione.



▲ La telecamera torna indietro per seguire la traccia del gorilla.

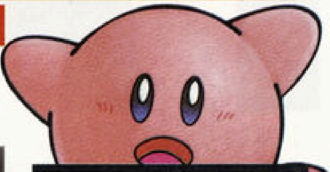


▲ Avremo bisogno di un telescopio per vederlo...



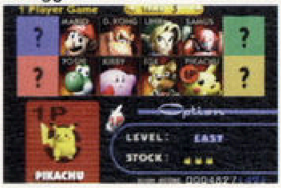
▲ Ecco la triste vista di un gorilla che si tramuta in una stella scintillante.

Mille modi!



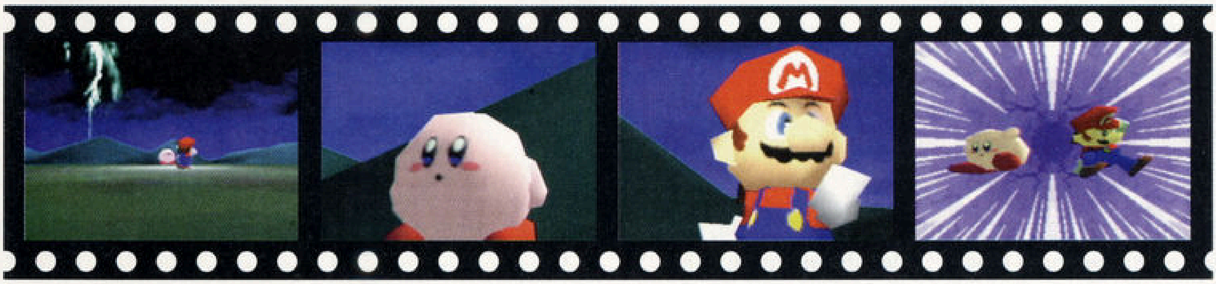
Se ci piacciono i giochi con molte modalità, sicuramente ci piaceranno quelle di Smash Brothers. Nella modalità in singolo potremo scalare tutta la classifica del torneo fino al boss segreto, mentre da due a quattro giocatori possono darsele di santa ragione nella modalità Battle Royal (Battaglia Reale). Si può inoltre scegliere di giocare contro il tempo nella modalità Time Limit o di sconfiggere un numero stabilito di nemici nella modalità Stock.











il pagellino

+ Alcuni dei più famosi eroi dei videogiochi che si prendono a calci.

– Lo stile piuttosto semplicistico degli incontri può annoiare i giocatori più esigenti.

quando uscirà?

È già nei negozi giapponesi. Si parla di una versione PAL a breve...

Dovremmo poter mettere le mani sulla versione giapponese completa per una prova al più presto.


re non toccare non toc
to non toccare non
care non toccare
ER GIOCO
anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®. Da oggi Microids è presente anche in Italia.
MICROÏDS
www.microids.com

Dreamcast

IN USCITA
ORA (Giappone)

▼ SVILUPPATORE
SEGA
▼ EDITORE
SEGA
▼ GIOCATORI
1-2
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

GamesMaster

VIRTUA FIGHTER 3tb

Non è bello solo graficamente, è anche molto bello da giocare. Se vogliamo il massimo della tecnologia in un picchiaduro 3D, Virtua Fighter 3tb è la scelta da fare. Attualmente però è disponibile solo attraverso l'importazione parallela...







Se pensavamo che Tekken 3 fosse la miglior conversione possibile di un picchiaduro da sala giochi, rimarremo sbalorditi. Sega lancerà sicuramente dei titoli fantastici quando il Dreamcast arriverà sul mercato europeo e Virtua Fighter 3tb sarà uno di questi.

Ci sono tre modalità di gioco: un'opzione allenamento (Training), una modalità normale (Normal) e una modalità di squadra (Team Battle, da cui la sigla "tb" nel nome del gioco). Possiamo decidere il numero di riprese che vogliamo affrontare e il limite di tempo: se abbiamo molto tempo da perdere, possiamo disputare una partita al meglio di 5 riprese e assegnare tempo illimitato a ognuna di esse. Anche la lunghezza delle barre d'energia dei giocatori può essere variata, quindi se siamo particolarmente bravi possiamo dare un vantaggio al nostro avversario diminuendo la nostra energia. Anche il gioco contro il Dreamcast è molto configurabile e presenta 4 livelli di difficoltà. Sia che preferiamo una veloce partitina o una battaglia molto tecnica, Virtua Fighter 3tb non ci deluderà. Abbiamo già detto come questo gioco sia graficamente superbo, ma possiamo convincercene ancora di più osservando queste nuove foto.

Punti di vista...

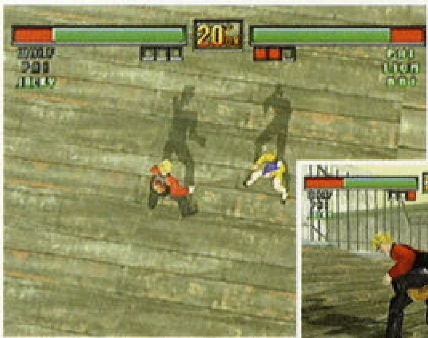
È possibile cambiare visuale. È comodo a volte, ma può risultare dannoso se premiamo il pulsante accidentalmente durante un'azione impegnativa.



▲ Lo sguardo di Pai dimostra che la ragazza non è qui per perdere tempo.



▲ Questa visuale è poco comune per un picchiaduro, ma ci permette di misurare bene le distanze.



▼ La classica inquadratura dinamica. Probabilmente è la migliore.



▲ C'era una visuale simile in Toshinden su PlayStation.



Che grafica!

A dispetto di quello che qualche cinico vorrebbe farci credere, saremmo dei veri pazzi a negare lo splendore della grafica di Virtua Fighter 3tb. I movimenti sono fluidissimi ed è stata posta una grande attenzione ai dettagli. Le ombre, i riflessi dell'acqua, la sabbia, le bandiere mosse dal vento: i patiti del Saturn si rallegreranno per gli ottimi effetti di trasparenza.

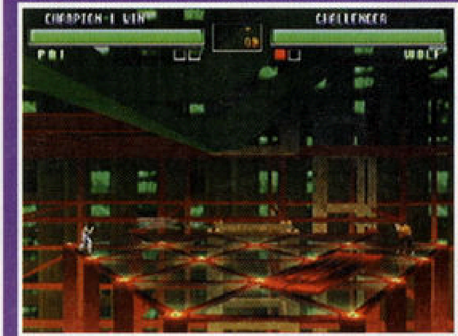


▲ Gli abitanti del posto praticano lo sport nazionale: il "picchiaduro".



▲ Shun è senz'altro un personaggio interessante...







▲ Possiamo percorrere queste scale in un senso o nell'altro: impareremo a usare i dislivelli a nostro vantaggio...

Oltre i limiti...

Uno dei modi più odiosi per battere gli avversari in fretta è buttarli fuori del ring...



▲ Avanti, spezzagli anche le dita per sicurezza!



▲ Che brutta caduta! Qualcuno ha dell'aspirina?



Pioggia di combo!

Ogni personaggio ha 14 colpi speciali che si eseguono allo stesso modo che nella versione da sala giochi. Se siamo esperti giocatori di Tekken non dobbiamo preoccuparci: le combo sono molto simili a quelle dei vari Tekken. L'unico svantaggio è che il joypad del Dreamcast non è il massimo per i picchiaduro, infatti molti utenti del Dreamcast giapponese hanno optato per il joystick modello sala giochi.



▲ Lau e Sarah nel pieno dello scontro.



▲ I calci di Pai Chan sono fortissimi.



▲ Lo stile di Lion non è adatto a tutti e ancora meno a chi usa Shun.



◄ Le movenze dei personaggi sono molto realistiche, soprattutto quando reagiscono a un attacco.



▲ I colpi sul mento si fanno proprio sentire!



▲ Possiamo quasi avvertire il peso dei personaggi quando li solleviamo.

Di nuovo a scuola?

Sfortunatamente la modalità di allenamento non è di molto aiuto. Come al solito si può scegliere il proprio lottatore, l'avversario e l'area di gioco, attraverso un comodo menu. Ci vengono poi mostrati quali tasti abbiamo premuto e quanto tempo è passato tra un colpo e l'altro. C'è però da dire che il tutto è abbastanza complicato da seguire per i principianti.



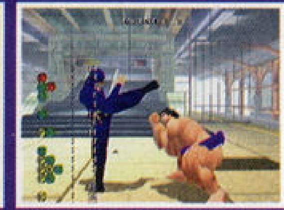
▲ Possiamo selezionare il livello d'attacco del nostro avversario computerizzato.



▲ Ecco una bella presa. Jacky ci piace.



▲ È difficile tenere sotto controllo i colpi che eseguiamo: sono troppo veloci.



▲ Se non ci fosse il ninja Kage potrebbe sembrare il primo Street Fighter...

Personaggi

Come nel gioco originale, all'inizio ci sono 12 lottatori tra cui scegliere e in seguito potremo impersonare Dural. Come in ogni seguito che si rispetti, sceglieremo subito il nostro personaggio preferito.



▲ Akira è sempre un lottatore ben bilanciato. È una scelta affidabile.



▲ Wolf è temibile proprio come un lupo.



▲ Una scelta da esperto. Posso congratularmi con lei, Signore? Sarah è un'ottima combattente per i principianti, avendo a disposizione molti calci semplici da imparare.



▲ Jacky è un personaggio molto amato dai patiti di Virtua Fighter.



▲ OK, anche questa signorina riesce a entrare nella schiera delle scelte consigliate.

PRIME IMPRESSIONI

È tutto oro quello che luccica?

La prima volta che caricheremo Virtua Fighter 3tb ci aspetteremo qualcosa di più di un prodotto un po' sopra la media. Infatti lo è. Se



però cerchiamo il pelo nell'uovo, non è proprio identico all'originale e, come abbiamo già sottolineato in passato, ci sono un paio di lacune. Tutto sommato però questi sono problemi secondari in una conversione tanto ben fatta. La stupenda introduzione è la prima cosa che salta all'occhio ed è da questa che ci accorgiamo di possedere una macchina molto



potente. I poligoni sono grandi e fluidi e gli ambienti presentano un dettaglio e una profondità mai visti prima su una console. Un avvertimento per gli scettici: questo è uno splendido picchiaduro. Il problema è: è abbastanza per attirare gli utenti? Ne sapremo di più nel prossimo numero...



il pagellino

+ Un fantastico picchiaduro in 3D che stabilisce un nuovo termine di paragone per la grafica.

– Contiene qualche imperfezione e il sistema di gioco troppo tecnico non fa per tutti.

quando uscirà?

Uno dei primi giochi per Dreamcast: Sega lo adatterà per il debutto europeo e americano.

Insieme al ricercatissimo Sonic Adventure, questo titolo sarà parte integrante del lancio europeo del Dreamcast, previsto per quest'autunno.

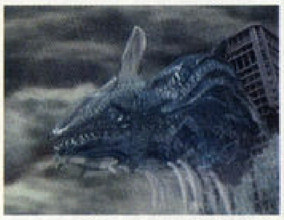
Dreamcast

IN USCITA A
ORA (Giappone)

SVILUPPATORE
SEGA (SONIC TEAM)
EDITORE
SEGA
GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

SONIC ADVENTURE

"Sei storie! Sei personaggi! Sei avventure!". Sonic Adventure fa molte promesse, ma riesce a mantenerle? Vediamo come se la cava il Dreamcast...





Quello che ci colpisce del nuovo ritorno di Sonic non è l'introduzione molto "scattante", o il fatto di dover premere una marea di tasti primo dell'inizio del gioco, o le note metalliche della chitarra. No, la cosa strana è che il gioco inizia con un livello con un "boss".

Strano, vero? Sonic Adventure ha una trama molto articolata e dopo la stramba apertura del gioco noteremo che tutto è coerente con la storia. Ci troviamo nei panni di Sonic il quale, con l'aiuto di Tails, deve impedire al Dr. Robotnik (alias Dr. Eggman) di conquistare il mondo con il suo demone acquatico. Attraversando i vari mondi di Sonic Adventure basati su luoghi geografici reali, incontreremo dei personaggi chiave (Knuckles, Amy e altri) che potremo "sbloccare" dalla schermata delle opzioni. Ognuno di loro ha le sue buone ragioni per combattere Robotnik, e le loro storie sono raccontate attraverso delle sequenze d'intermezzo nel corso del gioco. È bello come le varie storie si intrecciano tra loro: quando Sonic incontra Amy, possiamo uscire dalla sequenza d'intermezzo, selezionare Amy e quindi guardare la sequenza dal punto di vista di Amy stessa. Davvero affascinante. Ci sono molte altre cose da scoprire: ecco alcune delle caratteristiche più interessanti...

CHAOS!

In certi punti del gioco incontriamo Chaos, il fedele animaletto di Robotnik, sempre affamato di smeraldi. È il responsabile della distruzione di massa dell'introduzione e più avanziamo nel corso dell'avventura, più lui diventa grande. Per sconfiggerlo basta sbattergli addosso un certo numero di volte. Dobbiamo però conoscere bene in che modo attacca, come con Robotnik...







▲ Quando ci buttiamo contro Chaos, si divide in bolle d'acqua. L'indice della sua energia si trova in alto a destra.

◀ Chaos cresce sempre più grazie alle abbondanti dosi di smeraldi che gli fa mangiare Robotnik.

Power-up!

Oltre ai normali power-up sparsi nei vari livelli, per ravvivare un po' il gioco i responsabili di Sonic Adventure hanno introdotto degli oggetti bonus che hanno un effetto permanente sul personaggio selezionato. Prendiamo Sonic, per esempio: il primo power-up permanente che incontriamo, se cerchiamo con cura, sono un paio di super-scarpe da ginnastica, che ci permette di scattare alla velocità della luce. Se "sblocchiamo" Big Cat possiamo trovare una specie di anello gonfiabile che ci permette di superare le larghe distese d'acqua.



▲ I power-up non possono sfuggirci: sono avvolti da una bella luce iridescente. Camminiamo attraverso questa luce per prendere la nostra ricompensa.



▲ La super carica di Sonic è fantastica: inizia a brillare dopo un po'.







▲ Amy raccoglie la 'Fighters Feather' nel corso del gioco, che la rende dura come la pietra.

STRUTTURA...

Il gioco si svolge in maniera abbastanza lineare:

ALL'INIZIO





Iniziamo con Sonic, al quale presto di unisce Tails, nel mondo "centrale" di Station Square. È praticamente come il castello della principessa Peach in Super Mario 64, dato che da qui si può accedere a varie altre zone del gioco.

LIVELLI "ALLA MARIO"...







I mondi più grandi ai quali accediamo da Station Square sono del tipo "esplorazione libera". Possiamo viaggiare al loro interno, fino ai loro confini invisibili, alla ricerca di altri livelli simili o "speciali"...

...E UNA MAREA DI COSE DA FARE!







Dobbiamo esplorare a fondo ognuno di questi livelli e spesso ci troveremo a girare a vuoto, chiedendo informazioni ai vari personaggi che incontreremo. Dobbiamo inoltre salvare delle tenere, piccole creature, come nei capitoli precedenti della serie Sonic, e raccogliere gioielli per accedere alle zone segrete.

LIVELLI "ALLA SONIC":







Ci sono anche dei livelli che non possiamo esplorare "in libertà", più simili ai vecchi schemi di Sonic. In pratica si tratta di raccogliere più punti possibile dall'inizio alla fine del livello. Diamoci sotto!

ALL'ATTACCO DI ROBOTNIK:







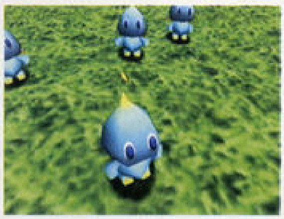
Chi ha giocato ai capitoli precedenti di Sonic conosce già Robotnik. Incontriamo questo "boss" in alcuni punti cruciali del gioco: per sconfiggerlo dobbiamo imparare la sua tecnica d'attacco e andargli a sbattere contro quando c'è una pausa durante lo scontro.

I cucciolotti!

Incontreremo le uova Chao durante l'esplorazione dei mondi. Possiamo salvarle sulla nostra unità VMS (sempre che ne abbiamo installata una) usando le aree di salvataggio del gioco. Possiamo crescere il nostro piccolo Chao, usarlo per giocare una



mini-partita quando non giochiamo sul nostro Dreamcast, quindi farlo gareggiare in "eventi segreti" presenti in Sonic Adventure. Possiamo anche combinare i Chao con alcune delle creature che salviamo nel corso del gioco.



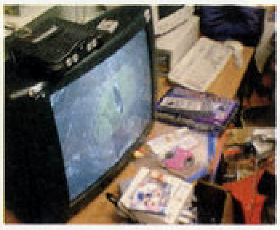
PRIME IMPRESSIONI

Apriamo la confezione, inseriamo il CD ed ecco cosa succede...

Si tratta di un gioco speciale. Ci sono tantissime cose da fare e da ammirare a bocca aperta (basta guardare queste pagine). Controlliamo però se ci sono anche dei difetti...



Ci verrebbe da dire che, nonostante l'indiscutibile bellezza del gioco, il tutto manca un po' di rifinitura in generale. La visuale si sposta in maniera "ubriacante" a volte, posizionandosi dietro alcune parti dello scenario in momenti cruciali del gioco. Si nota un certo impaccio nello svolgimento dell'azione quando, a causa del rilevamento delle collisioni, non possiamo superare una piattaforma



leggermente rialzata, lo schermo inizia a muoversi a scatti e dobbiamo saltare per bloccare questo effetto. Infine non riusciamo ad abituarci a chiamare Dr. Eggman il Dr. Robotnik...





Roba grossa!

Sonic Adventure è pieno di particolari messi apposta per farci rimanere esterrefatti. Dopo averci giocato dall'inizio alla fine non conteremo più le volte che siamo rimasti a bocca aperta. Senza volerla tirare per le lunghe, ecco un elenco dei 12 migliori momenti di Sonic Adventure. Non c'è da preoccuparsi, non vogliamo rovinare la sorpresa a nessuno. Il fatto è che sono così belli che li vorremo rivedere più volte e mostrarli anche agli altri.

L'orca assassina!

1 Per gli amanti della natura selvaggia ecco Sonic che schizza su una passerella inseguito da un'orca gigante che distrugge le assi dietro di lui. Abbiamo un controllo limitato dell'azione, ma è una vera delizia per gli occhi.



Tornado!

2 Verso la metà del sotto-livello Windy Valley veniamo risucchiati all'interno di questo grosso ciclone: davvero impressionante.



Il primo impatto con la velocità!

3 I giochi della serie Sonic sono sempre stati basati sul correre alla velocità massima dall'inizio alla fine. Sonic Adventure non si discosta da questa tradizione, anzi l'azione si sviluppa in maniera ancor più rapida: riusciremo a sostenere la velocità delle sequenze sul video?



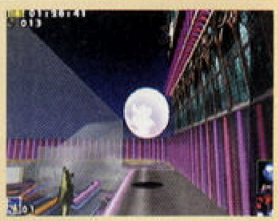


▲ Il circuito inizia a girare per lo schermo quando siamo a tutta velocità in questo punto. Non dobbiamo avere paura: buttiamoci a capofitto.

Il flipper di NiGHTS!

4 Quando ci troviamo circa a un quarto del gioco, entriamo nel Casino di Station Square. Ci sono due flipper a cui giocare, ma quello che si chiama NiGHTS è quello più importante, perché ci manda sul serio nel mondo di NiGHTS!





▲ Possiamo perfino vedere Sonic che schizza nel flipper quando facciamo un colpo che ci fa guadagnare una marea di punti.

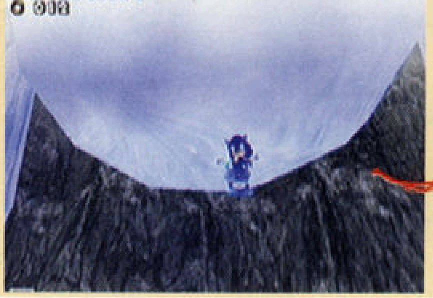


Snowboard!

5 Abbiamo già detto quanto difficile e snervante sia questo livello. In pratica è stato inserito per darci una bella scarica di adrenalina. Lo scenario non ci può danneggiare, dato che gli alberi e le stalattiti di ghiaccio scompaiono e basta: si tratta solo di velocità pura.



▲ Ci sono dei salti da veri pazzi nel corso della discesa, ma dovremmo riuscire a cavarcela





Il porta-uova di Robotnik!

6 La presenza invisibile della fortezza volante di Robotnik si avverte in alcuni momenti chiave del gioco, oltre che nell'introduzione. Capiremo davvero quanto siamo piccoli quando ci troveremo a correre al suo interno...



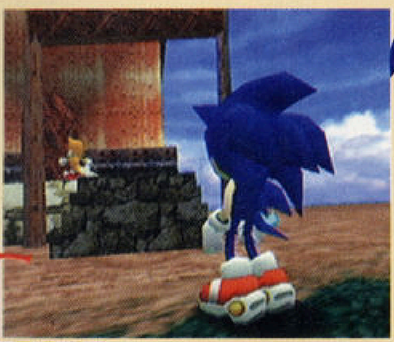




▲ Le scene di intermezzo mostrano la fortezza in tutta la sua bellezza. Ci finiremo dentro nella seconda parte del gioco.

Trovare l'aereo di Tails!

7 Quando inizieremo a esplorare Mystic Ruin nei panni di Sonic (o di Tails), troveremo l'hangar dell'aereo di Tails: Tornado. Purtroppo non possiamo entrarci. Dopo aver cercato un po' più a fondo, troveremo una sequenza d'intermezzo e un livello di volo...

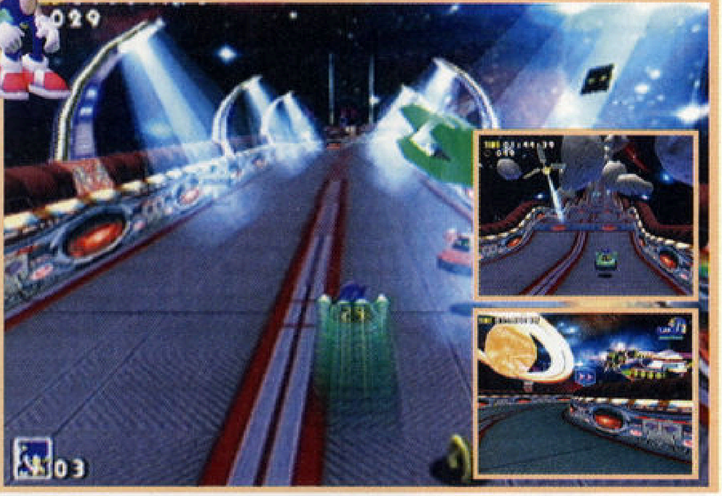






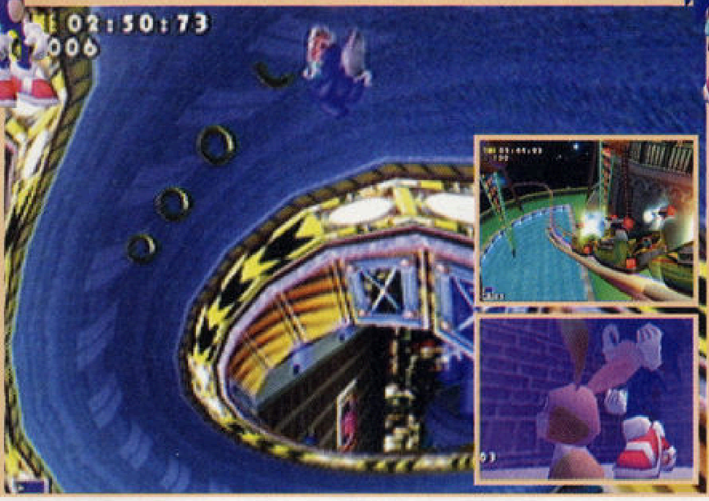
F-zero

8 Come il livello dello snowboard, anche questo è una specie di sotto-gioco in cui possiamo ritornare. L'ottima fluidità del circuito mostra a pieno tutte le potenzialità del Dreamcast.



La grafica!

9 Potremmo elencare un'infinità di pregi del gioco, ma il vero punto di forza di Sonic Adventure è il suo impatto visivo. Roba da far tremare i muri, pur trattandosi di un gioco della prima generazione!



Si può vedere tutto!

10 Alcune delle visuali sono semplicemente epiche. Se abbiamo tempo, possiamo intravedere dal livello in cui ci troviamo delle zone in cui siamo già stati.





Trasporto immediato!

11 Oltre che correndo, camminando e arrampicandoci, ci sono tanti altri metodi per raggiungere le varie zone dei livelli. La maniera più comune è quella di farsi sparare da un missile su una piattaforma lontana...







Sparare contro Sonic!

12 Quando accediamo all'ultimo personaggio, E-102, possiamo entrare nel suo livello d'allenamento. Qui possiamo correre su un circuito sparando a dei finti Sonic, Tails e simili. Ah, che soddisfazione...



Sonic parla...giapponese!

Ci sono varie sequenze di intermezzo che arricchiscono la trama del gioco. Più avanzeremo in Sonic Adventure, più ne incontreremo. Dato però che sono in giapponese e non possiamo escluderle, potrebbero farsi pesanti dopo un po'.





▲ Dobbiamo combattere contro Knuckles prima che diventi nostro alleato.



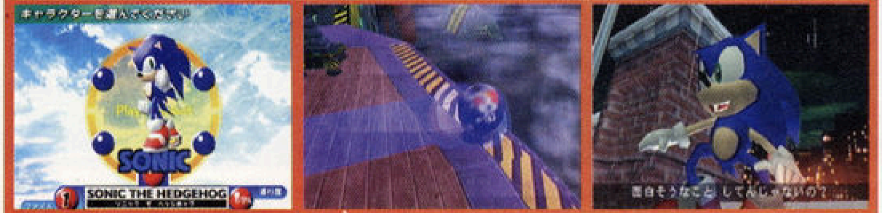
▲ Ecco Robotnik (o Eggman, com'è meglio conosciuto in Giappone). Si tratta di un cattivone maniaco degli smeraldi...



GLI AVVENTURIERI...

Quando incontriamo un personaggio nuovo, possiamo selezionarlo dalla schermata all'inizio del gioco.

SONIC: IL PADRONE DI CASA. GRANDE.



TAILS: VOLA E CORRE A VELOCITÀ SUPERSONICA GRAZIE ALLA SUA DOPPIA CODA.



KNUCKLES: PUÒ SCALARE I MURI COME NESSUNO. POTERE ALL'ECHIDNA!



AMY: HA CON SÉ UN BEL MARTELLONE E NON SI FA SCRUPOLI NELL'USARLO.



BIG THE CAT: RIESCE ANCHE A PESCARE!



E-102: È ARMATO DI LASER. MOLTO VELOCE.



Sfida nei cieli!

In un paio di livelli, Sonic e Tails sferrano un attacco aereo all'enorme navetta di Robotnik. In pratica il nostro attacco è predefinito, un po' come in Panzer Dragoon.



▲ Aspettiamo a sparare, muoviamo i mirini sullo schermo e inquadriamo i bersagli.





il pagellino

+ Un gioco davvero divertente. Brillante, elettrizzante: e una gioia giocarci. È tornato!

− La visuale si muove in maniera assurda a volte. Ah, anche il rilevamento delle collisioni fa le bizze.

quando uscirà?

Possiamo comprare la versione giapponese del gioco, ma evitiamo di farlo.

Aspettiamo ancora un po'... presenteremo altri articoli nei prossimi numeri.


gioca on line con: http://gamezone.uol.it
UNION GAME ZONE
nella dimensione del divertimento
La più grande catena italiana di games.
Oltre 100 negozi, 3000 videogames, tutte le novità e le anteprime!
EVENTO DEL MESE
RESIDENT EVIL 2
Fantastici omaggi per tutti!
Nella UNION GAME ZONE potrai provare il più atteso gioco del mese (ricevendo un fantastico omaggio!)
ANTEPRIME DEL MESE
Heavy Gear II
Heroes III
Tonic Trouble
Toca Touring 2
Venite a giocare in anteprima!
NOVITÀ HARDWARE DEL MESE
Saitek
Volante R4 Force Wheel
Saitek
Joystick X36-3
SideWinder Force Feedback Wheel
Microsoft
SideWinder Freestyle Pro
VANTAGGI UNION
Da noi ogni 12 giochi 1 in OMAGGIO
Richiedi la card
Acquistando un gioco, una rivista Game inclusa*
VIENI A RITIRARE LA 1ª RIVISTA DI VIDEOGIOCHI COMPLETAMENTE GRATUITA
* salvo esaurimento scorte
PER SAPERE GLI INDIRIZZI DEI NEGOZI UNION GAME ZONE TELEFONA A:
DOVE
Numero Verde 167-811020
SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23
3D PLANET
LEADER
C.T.O. S.p.A.
HALIFAX
Tutti i marchi ® appartengono ai legittimi proprietari

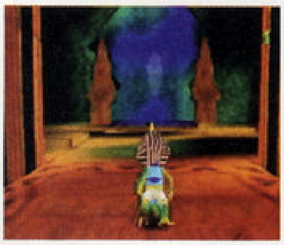
ANTEPRIMA

PlayStation

IN USCITA A APRILE

▼ SVILUPPATORE
CRYSTAL DYNAMICS
▼ EDITORE
EIDOS
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

GEX: DEEP COVER GECKO



L'agente segreto con più sangue freddo della storia è tornato





Tutti gli aspiranti geni del crimine faranno meglio a smettere di accarezzare il loro gatto e a prestare attenzione. Saranno anche riusciti a eliminare James Bond e a fare fuori Austin Powers, ma c'è un agente segreto che non hanno ancora potuto giocare.

Più implacabile e più scaltro che mai, Gex ritorna in azione con un nuovo equipaggiamento e pronto a sparare una battuta dietro l'altra come ogni eroe che si rispetti. Come nel gioco originale, l'azione è incentrata sull'esplorazione in 3D: Deep Cover Gecko offre però una maggiore varietà, con snowboard, immersioni subacquee e voli in aliante. Gex dispone ora di ben 25 diverse tenute, tutte ispirate al mondo del cinema. Lo vedremo fare fuoco con le armi più sofisticate, per poi affrontare un secondo dopo i gladiatori rivali armato di elmo e spada. Fortunatamente il problema delle inquadrature, che nel gioco originale era notevole, è stato risolto e ora avremo una visuale decisamente migliore. Ora potremo vedere il Polo Nord, il Mar dei Caraibi e il Selvaggio West senza timore che la telecamera effettui una zoomata su qualche dettaglio insignificante proprio nel momento in cui ci apprestiamo ad affrontare un punto difficile. Analogamente a un certo Crash Bandicoot, anche il lucertolone se ne andrà in giro in sella a diverse cavalcature, fra cui coccodrilli e cammelli. Ricco di mini-giochi e di varietà, Deep Cover Gecko potrebbe essere in grado di condurre Gex a nuovi allori e noi a nuove avventure.

Extra Xtra Extra Xtra



Ci dice qualcosa il nome Marliece Andrada? Beh, se fossimo americani sarebbe senz'altro così, visto che si tratta di una prosperosa attrice statunitense piuttosto incline a recitare in costume da bagno. Beh, in Deep Cover Gecko è lei a interpretare Agent Xtra, l'attraente super-spia il cui rapimento dà inizio alle avventure di Gex... ottima scusa per poterla ammirare in un sacco di video, no?

QUANTI COSTUMI!

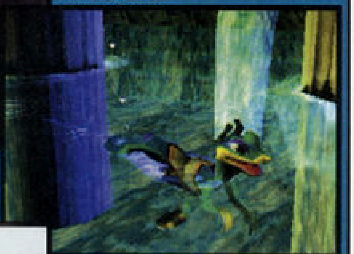
L'amico Gex, che è in grado di cambiarsi d'abito più velocemente di Clark Kent, strizza l'occhio a una caterva di film, storie e giochi per mezzo di un numero incredibile di equipaggiamenti e tenute diverse. Il risultato è una specie di incrocio fra Per un pugno di dollari e Salvate il soldato Ryan, con un pizzico di filastrocche per bambini.



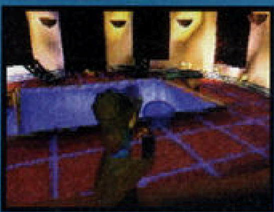
▲ Una gobba o due? Per Gex non c'è differenza fra i cammelli e i dromedari: basta che camminino!



▲ Presto! Un cappello, un poncho ed ecco il nostro Gex trasformato in un rude tipo alla Clint Eastwood.



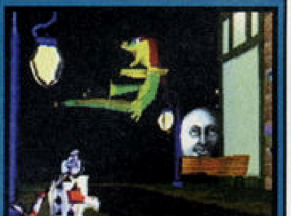
► Nel mondo romano potremo starcene a bagno tutto il tempo che vorremo, fino a riempirci di grinze.



▲ I progressi apportati alle inquadrature faranno sì che non ci perderemo assolutamente nulla.



▲ Una lucertola su uno snowboard. Grande. In Deep Cover Gecko potremo svolgere le attività più diverse.



BRUTTA FACCIA...

Dal momento che Deep Cover Gecko presenta ben 60 cattivi diversi, possiamo essere certi che a Gex non mancheranno nemici da affrontare e da prendere in giro con le sue battutacce.





▲ Ecco Gex montare a bordo di un carro armato e affrontare altri mezzi analoghi. Insomma, uno scontro fra colossi.

il pagellino

+ Più vasto, vario e ricco di umorismo rispetto al gioco precedente.

– Le varie battute e lo stile di gioco rischiano di diventare meno divertenti col tempo.

quando uscirà?

I livelli di Gex stanno ricevendo gli ultimi ritocchi, mentre tutti i nemici vengono messi al loro posto.

Una versione completa di Deep Cover Gecko dovrebbe uscire al più presto.

INCREDIBILE

ERNET CON INFOSTRADA.

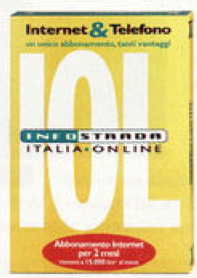


www.infostrada.it

Internet & Telefono. Vuoi comunicare con chiunque nel mondo, saperne di più sulle auto, gli UFO, il tuo gruppo musicale preferito? Entra nella rete delle reti con Internet & Telefono, il primo abbonamento che aggiunge ai vantaggi di Internet, il risparmio telefonico. Potrai navigare 24 ore su 24 pagando, a partire dal terzo mese, solo £.15.000 al mese* (IVA e costi telefonici di collegamento esclusi). Inoltre grazie al servizio telefonico Infostrada potrai risparmiare anche il 50% sulle telefonate interurbane, internazionali e verso i cellulari. E questo è ancora niente, se pensi che il kit

INFOSTRADA

comprende tre caselle di posta elettronica, due MB di spazio Web e il servizio si rinnova automaticamente ogni mese, se decidi di continuare a navigare. Chiama subito il 155 Infostrada, per sapere dove puoi trovare Internet & Telefono.



* Costo del Kit £.49.900 (IVA inclusa) per i primi due mesi.

PC

IN USCITA A APR/MAG

▼ SVILUPPATORE CODEMASTERS
▼ EDITORE CODEMASTERS
▼ GIOCATORI 1-8
▼ ALTRE VERSIONI PLAYSTATION

PRINCE NASEEM BOXING

È un momento di gioia per gli appassionati del pugilato! Se abbiamo sempre sognato di saltellare qua e là su di un ring indossando un paio di vistosi pantaloncini di pelle di leopardo, ora ne avremo l'opportunità...





La maggior parte delle simulazioni di pugilato tenta di includere il maggior numero possibile di combattenti famosi. Questo non è il caso di Prince Naseem Boxing. Esiste una sola star in questo gioco e ha tutte le carte in regola per dimostrarlo.

Il gioco, invece, si focalizza sullo stile personale 'batti le palpebre e lo perderai di vista' di Prince Naseem e sulla sua eccezionale tendenza all'esagerazione... Ci sono offerti tre distinti stili di gioco. Il World Championship Showcase Boxing, al quale possono partecipare da un minimo di uno fino a un massimo di otto giocatori, unisce 16 pugili internazionali (incluso Prince Naseem naturalmente) in un torneo a eliminazione diretta. Vinciamo un match e arriverà un altro avversario da fronteggiare, con incontri che si svolgono tanto nelle sale di piccoli paesini quanto in arene enormi. La modalità Versus permette degli scontri con uno stile da sala giochi e poi troviamo anche una sezione per fare pratica, ambientata proprio nella palestra di Prince Naseem. Ciò che comunque differenzia questo titolo dal resto dei giochi di pugilato è l'inserimento di un terzo importante stile di gioco: quello gestionale. Codemasters reputa che questa opzione, che comprende 90 differenti combattenti somiglierà a quello che può essere solamente descritto come un tamagochi della boxe. Ora possiamo provare a far crescere un piccolo Frank Bruno...

Super modelli...

Dicono che siano i dettagli a fare la qualità, e Prince Naseem Boxing ne è un esempio evidente. Particolare attenzione è stata data all'animazione, basata su modelli in wireframe di circa 800 poligoni. Vedremo anche il sudore volare dagli avversari se li colpiremo abbastanza forte alle costole.



La boxe intelligente

Prince Naseem stesso, celebre per il suo esplosivo stile, è stato consultato per tutta la durata dello sviluppo del gioco, in modo da garantire alla sua controparte digitale esattamente le sue stesse mosse e i suoi stessi pugni.



▲ Osserviamo come la testa di Prince Naseem segue l'altro pugile mentre schiva.



▲ Con le visuali alternate saremo in grado di vedere il nostro piccolo amico da ogni prospettiva.



▲ Nessuno carica un pugno come fa Naz. Oppure si sta solamente grattando il fondoschiena...



▲ Può anche essere piccolo, ma il suo montante sfonda-mento non lo è.



▲ Prince Naseem Boxing non ha sfruttato la tecnica di ripresa dei movimenti motion-capture, ma ciò significa anche che il gioco è parecchio più rapido. Qualche attimo ancora e l'avversario di Prince Naseem (il giocatore numero due) le prenderà...

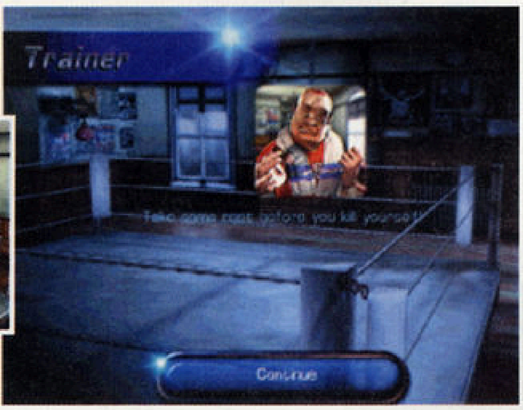
Pugile virtuale!

Come accennato prima, l'aspetto strategico di Prince Naseem ricorda quello di un tamagochi della boxe, con noi che dobbiamo far crescere il nostro pugile gestendo gli adeguati livelli di allenamento, riposo e nutrimento mentre stabiliamo i combattimenti all'interno di una lega...





▲ Il nostro pugile dovrà trascorrere moltissimo tempo in questa tetra palestra...



il pagellino

\+ I tre differenti stili di gioco dovrebbero essere sufficienti a soddisfare tutti gli appassionati della boxe.

− **La mancanza di combo esagerate, tipiche di Street Fighter, potrebbe frustrare qualcuno.**

quando uscirà?

Questo titolo è quasi pronto per la distribuzione e Codemaster è impegnata a testarlo.

Il gioco uscirà a breve e troveremo una sua recensione nel prossimo numero. A presto...



Games Master

RIVELAZIONI

"Quello sono io!" ha esclamato Prince Naseem vedendo il gioco. Chi altro si aspettava di vedere? Il minuto pugile potrebbe rimanere sconvolto nell'apprendere che il suo personaggio può essere sconfitto…

PRINCE NASEEM BOXING

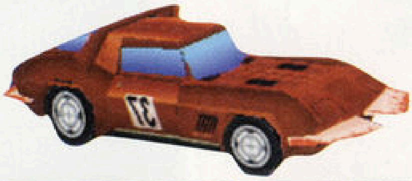
ANTEPRIMA

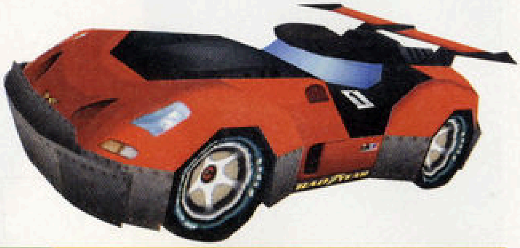
IN USCITA A APRILE

▼ SVILUPPATORE
SOFTWARE CREATIONS/SCI
▼ EDITORE
SCI
▼ GIOCATORI
1-2
▼ ALTRE VERSIONI
PC

CARMAGEDDON 64

Teniamoci pronti. È un gioco di corse con una piccola differenza rispetto al solito: quanto più sangue spargeremo, tanti più punti ci saremo meritati. Chi ha parlato di velocità?









Carmageddon ha causato un certo trambusto nel mondo dei PC un paio d'anni fa, quando la commissione per la censura lo ha vietato ai minori di 18 anni in molti paesi.

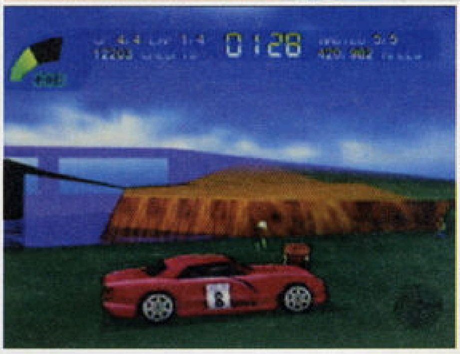
Perché? Beh, forse perché in un periodo caldo per gli incidenti d'auto, SCi ha prodotto un gioco in cui la maggioranza delle azioni si incentrava sull'investire a sangue freddo pedoni e piccoli animali. Poteva essere considerato immorale, ma era terribilmente divertente. Ora, mancano solo pochi mesi al suo debutto sul Nintendo 64 e sulla PlayStation, in una versione che combina le caratteristiche migliori dell'originale per PC e del suo seguito. Carmageddon è stato un po' addolcito: i pedoni sono stati sostituiti da zombie e gli animali sono stati completamente eliminati dalla versione per Nintendo 64. L'obiettivo del gioco, però, è rimasto inalterato: uccidere, mutilare, guidare un po' e poi ancora uccidere e mutilare. Ci sono molte aggiunte nella versione per console, quindi, anche se abbiamo già fatto il pieno di violenza con la versione PC, ci saranno un sacco di novità, come auto nascoste e nuovi tracciati, per tenerci incollati al gioco. In più, c'è sempre il piacere di osservare gli arti degli zombie che volano via dai loro corpi e quello di ripassare sopra i cadaveri a marcia indietro.

Questione di fisica

Benché Carmageddon possa, a prima vista, sembrare solo un massacro ultra violento, il comportamento e la manovrabilità delle auto sono stati studiati sulla base della fisica reale. Ciò significa, naturalmente, che potremo esibirci in scontri e testacoda alla Gran Turismo mentre ci dedichiamo al massacro degli zombie.



▲ Ecco un bel testacoda.

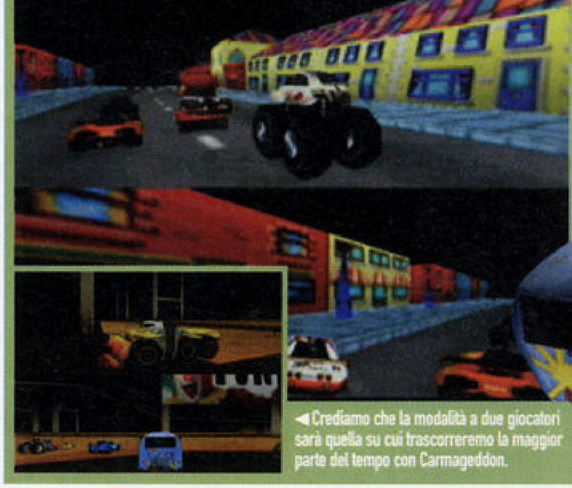


◄ Tiriamo il freno a mano e uccidiamo qualche pedone.



DUE È MEGLIO DI UNO...

Un gioco in cui si guida o si uccide non sarebbe completo senza la modalità per due giocatori testa a testa e Carmageddon non dovrebbe deluderci da questo punto di vista. Possiamo scegliere un personaggio da opporre a quello del nostro avversario in una serie di diverse competizioni a base di sangue o affrontare un avversario computerizzato.

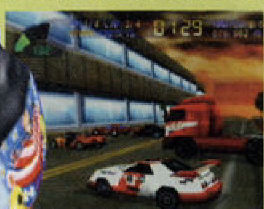


◄ Crediamo che la modalità a due giocatori sarà quella su cui trascorreremo la maggior parte del tempo con Carmageddon.

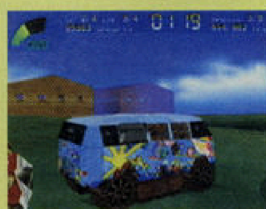
UNA VALANGA DI AUTO!

Ci sono moltissime auto diverse sparse nel gioco e le potremo utilizzare superando vari livelli e portando a termine alcuni compiti. In tutto ci sono 23 auto nella versione Nintendo 64, mentre la versione per PlayStation ne vanta addirittura 30.





▲ Una sorta di parcheggio. Ci piace quel camion rosso.



▲ Un'auto super modificata.

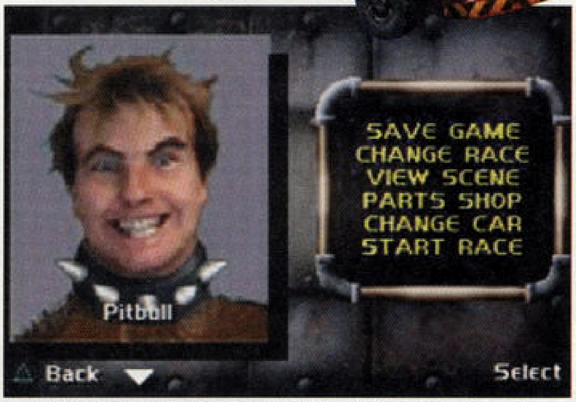
PERSONALIZZAZIONE!

Possiamo personalizzare il nostro veicolo finché vogliamo. Possiamo aggiungere un motore, modificare la carrozzeria (che si danneggia con gli urti), montare delle punte acuminate e armi come il "Repulsificatore"... Assicuriamoci di fare abbastanza vittime da poterci permettere tali modifiche.

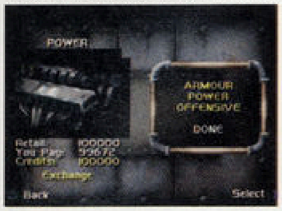




△ Cosa è successo al mento di questo tipo? Pare che abbia fatto un incidente di troppo. In ogni caso, è bello sapere che la chirurgia plastica ha fatto passi da gigante.



△ Ma che bel maniaco! Scegliamo un automobilista con quella faccia e dovremo riuscire a fare un massacro, o gli amici ci rideranno dietro.









Brmmmmmmm!

Sarebbe un bello spreco se tutta la cura impiegata nel ricreare manovrabilità e guida veloce fosse sprecata solo per ammazzare la gente. SCi quindi ha incluso qualche modalità in più, come i livelli in cui bisogna completare una missione e le prove a tempo, per assicurarsi che tutto il lavoro fatto per creare un mondo di gioco realistico sia apprezzato. Raffiniamo la nostra abilità al volante e la quantità di vittime aumenterà moltissimo.



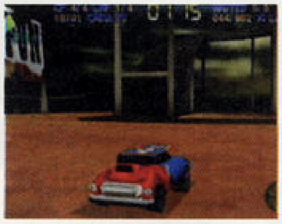


△ Che confusione. Cercheremo di fare un po' d'ordine...



△ Evitiamo gli ostacoli, o facciamo finta che siano persone e andiamoci contro.









Gente mezza nuda?

Entrambe le versioni (Nintendo 64 e PlayStation) hanno una certa quantità di giochi aggiuntivi e strani livelli



segreti: tracciati acrobatici, trampolini di lancio, piste veloci e una corsa sfrenata in un'affollata sala d'attesa di un aeroporto. Il premio per il più strano va a questo. Non sappiamo cosa stia facendo questa gente ma farebbe bene a non farlo di nuovo davanti a noi o la massacreremo.



△ Cosa??? Gente mezza nuda? Non sulla nostra PlayStation. Assolutamente.



△ Fai bene a saltare, brutto pervertito. Sei già morto.



△ No, pregare non ti servirà a nulla. Fuori il "repulsificatore".

il pagellino

+ Corse e massacri in uno. Le versioni per PC erano divertenti e dovrebbe esserlo anche questa.

− Potrebbe diventare un caso in cui conta più la reputazione che la giocabilità.

quando uscirà?

È ancora presto per le versioni per Nintendo 64 e PlayStation.

I programmatori stanno lavorando sulla giocabilità in questo momento. Continueremo a tenerci aggiornati.

IN USCITA A APRILE

SVILUPPATORE: KONAMI
EDITORE: KONAMI
GIOCATORI: 1
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

CASTLEVANIA 64

Fruste, buio e segrete. Siamo passati a trovare Dracula: lui non c'era, ma i suoi amici zombi sì. Ecco cosa abbiamo scoperto...






Qualcosa si muove nel profondo delle foreste della Transilvania... dovremmo essere ciechi, sordi e muti come pipistrelli per non sapere che questo qualcosa è la prima versione tridimensionale di Castlevania uscita dalle oscure segrete di Konami. Trasformare un gioco di ruolo/platform a due dimensioni in un gioco d'avventura tridimensionale non è stato un affare semplice. È stato necessario rimodellare completamente il sistema di combattimento, in modo da consentire alla frusta di Rheinhardt Schneider di colpire bersagli sia a terra sia nel cielo, per mezzo di un cursore che cambiando colore ci indica che il nemico è a tiro. Sono possibili anche attacchi a lungo raggio: rompendo i vasi potremo impadronirci di coltelli e asce da lancio. Il gioco è simile a Tomb Raider o Super Mario 64, dunque, nel fatto che i nemici con cui fare i conti sono numerosissimi, ma saranno gli spettrali ambienti circostanti a dimostrarsi più pericolosi. Passaggi che crollano, piattaforme mobili e rotanti, condotti sputafuoco, ghigliottine e botole: tutto ciò attende in agguato i cacciatori di vampiri più sprovveduti. Sembra quasi che l'intero castello sia come posseduto da una presenza malvagia... e infatti è proprio così. Fra i nemici si contano anche gli ostacoli destinati a impedirci di raggiungere nuove aree e i vari altri pericoli che dovremo evitare nelle parti d'azione, come i pipistrelli. Oltre a ciò, come è ovvio attendersi, ci sono anche boss belli grossi. Castlevania è un gioco vasto e terrificante.



SUPERCATTIVI

Fra i nemici si contano anche gli ostacoli destinati a impedirci di raggiungere nuove aree, come i cani a tre teste che sputano fuoco e i vari altri pericoli che dovremo evitare nelle parti d'azione, come i pipistrelli. Oltre a ciò, come è ovvio attendersi, ci sono anche boss belli grossi.





▲ Esplosioni e caproni non vanno d'accordo. Lo sappiamo perché abbiamo provato. O ci abbiamo fatto un pensierino, quantomeno.

◄ Questa specie di caprone, o toro, o quello che è, è solo uno dei moooltì boss di grossa stazza che dovremo affrontare in Castlevania.



▲ Gli abbiamo provocato un bel danno ai quarti posteriori. Se non altro lo abbiamo aiutato a perdere un po' di peso...



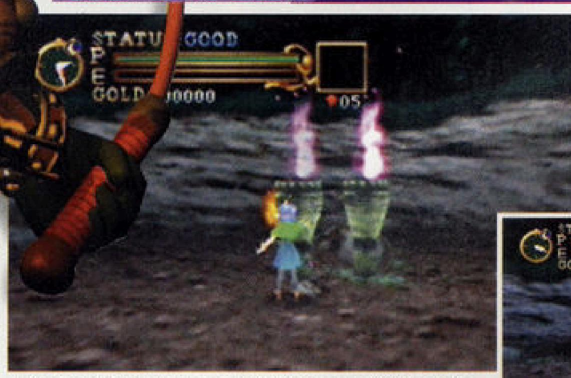


▲ Facciamo attenzione a quelle corna, o presto ne assaggeremo le punte...

◄ È proprio grosso, eh? Assolutamente gigantesco. E veramente arrabbiato...

OCCHIO AI VASI!

Cosa significano i vasi? Oggetti da raccogliere! E cioè? E cioè la possibilità di sopravvivere un po' più a lungo! I gioielli ripristinano le nostre energie, mentre questi graziosi oggetti ornamentali ci daranno armi extra quando li spacchiamo.



▲ Graziosi vasetti, mostrate il vostro contenuto! Potremo trovarci dentro oggetti come coltelli da lancio e asce. Raccogliamo l'oro, inoltre, che ci servirà per acquistare oggetti magici e nuove armi.



SCALINATA... MALIGNA!

Ignoriamo la porta demoniaca, superiamo l'orologio a cucù stregato e avventuriamoci su per la scala di Belzebù in persona. Dovremo sgusciare fra trappole e pipistrelli fino a raggiungere il tetto della dimora di Dracula, poi ci sarà qualche interruttore da azionare per poterci introdurre in un'altra area.



▲ Questa scalinata diabolica è piena di trappole. Occhi aperti: ecco un po' di consigli utili...



▲ Questi arnesi a forma di testa di drago sputano fuoco. Eliminiamoli!



▲ A tratti, enormi falci piombano giù dal soffitto. Meglio evitarle, no?



▲ La nostra fedele frusta ci tornerà utile in ogni occasione. Per fortuna.



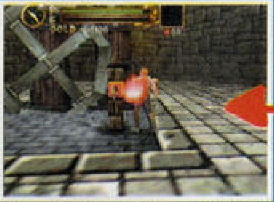
▲ Una rasatura perfetta! Ah-ah. Ehm. Beh, abbiamo evitato una morte certa, no? Evviva!



▲ Uccidiamo altre bestiacce e proseguiamo, facendo attenzione al pavimento che crolla. Rischieremmo di farci male, altrimenti.



▲ Questo era vicinissimo! Siamo quasi in cima! Ma non è ancora finita...



▲ Dovremo uccidere l'idra a due teste per azionare quell'interruttore. Ecco fatto!

SIGNORE E SIGNORI...

Castlevania ci permette di scegliere nei panni di chi giocare, in modo simile a Resident Evil 2. Rheinhardt Schneider si direbbe l'avventuriero più forte, mentre Carrie Fernandez, che fa maggior affidamento sugli incantesimi, è riservata ai giocatori più duri.



▲ Il nostro amico Rheinhardt è il personaggio più muscoloso, quello più adatto per implacabili corpo a corpo. Bei calzoni, oltretutto.

▼ La giovane Carrie, d'altra parte, dispone di un utile attacco magico controllabile a distanza.

SORPRESA... SIAMO MORTI!

Battere questo boss? Molto più facile dirlo che farlo: non soltanto si protegge con un alone di falci rotanti, ma per la maggior parte del tempo svolazza pure a mezz'aria.



▲ La nostra fedele frusta è la nostra arma migliore, perché può colpire a distanza.



▲ Quel maledetto sta cercando di volare via. Guardiamoci in giro e teniamolo d'occhio.



▲ Quella falce... non è davvero il genere di cosa da cui ci piacerebbe essere colpiti, eh?



▲ Cerchiamo di schivare gli attacchi. Cosa che qui decisamente non ci è riuscita. Male...



▲ Quando si avvicina, un bel colpo di frusta allo stomaco dovrebbe riuscire a fargli un po' male.



▲ Ci ha in pugno! Rialziamoci velocemente e diamogli del filo da torcere, OK?

NON FANNO CHE ABBAIARE...



"Libera i cani, Smithers!". La residenza di Dracula, che evidentemente si crede una specie di signor Burns de I Simpson, è sorvegliata da cani da guardia. Naturalmente, visto che ci troviamo in un ambiente satanico, si tratta di mostri a tre teste grossi come cavalli che tenteranno di abbrustolirci con il loro alito al napalm... non di cagnolini qualunque.

PRIME IMPRESSIONI

Più spaventoso di una sacca piena di serpenti...



Questo gioco è un colosso sotto ogni aspetto. Se pensavamo che le versioni di Castlevania per la PlayStation e per il Super Nintendo fossero una bella sfida potremmo avere delle sorprese con questa, perché affrontare la parte platform e il combattimento in tre dimensioni è molto più duro che farlo in due. Molti dei nemici, come i cani per esempio, sono pericolosissimi, perché è molto



difficile spostarsi abbastanza rapidamente fuori portata dai loro attacchi. Le armi, in particolare la frusta di Schneider, sono divertenti da usare e belle da vedere, sebbene l'animazione degli attacchi con la spada possa divenire ripetitiva. Sembra esserci minor enfasi sugli elementi da gioco di ruolo, con un accento maggiore sull'azione. Questo potrebbe piacere o non piacere agli appassionati dei precedenti giochi



Castlevania. Le inquadrature rendono necessario aguzzare la vista, perché a volte spariscono in un attimo, ma gli ambienti hanno un gusto gotico davvero notevole. Forse non sarà sufficiente per scalzare Zelda dal suo piedistallo, ma dovrebbe bastare per tenere allegri gli utenti di Nintendo 64 appassionati di orrore... in attesa che arrivi finalmente Resident Evil!

il pagellino

+ Effetti speciali da brivido, boss grandi e grossi e un castello splendidamente agghiacciante.

– Pieno di insidie; le strane inquadrature non sono certo d'aiuto nelle parti d'azione.

quando uscirà?

Negli USA è già uscito, perciò perché diavolo non è ancora arrivato qui da noi a farci rizzare i capelli? Eh? Su, Konami, muoviamoci!

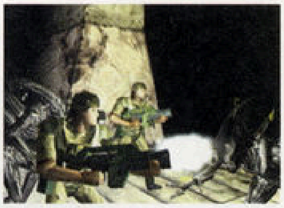
Ci daremo da fare per pubblicare una prova del gioco sul prossimo numero di Games Master.

PC

IN USCITA A **FINE APRILE**

▼ SVILUPPATORE
REBELLION
▼ EDITORE
FOX INTERACTIVE
▼ GIOCATORI
1-8
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

ALIENS VS PREDATOR



Ultimo scontro di titani, Aliens vs Predator offre una possente miscela di ottima grafica, eccezionale giocabilità e sangue a secchiate. Grande. Solo, facciamo attenzione a quel sangue acido...





In un mondo ormai saturo di sparatutto in 3D stile Quake, solo qualcosa di veramente speciale può evitare di passare inosservato. Il più notevole fra i recenti successi è stato il fantastico Half-Life, ma con Aliens vs Predator si fa avanti un nuovo concorrente, e si preannuncia talmente spettacolare che potremmo doverlo proclamare nuovo indiscusso campione della specialità avventure in prima persona...

Aliens vs Predator ha dalla sua due dei più notevoli e terrificanti film di mostri che siano mai stati creati. Oltre a poter scegliere fra queste due leggende della fantascienza, avremo anche la possibilità di selezionare un marine come nostro personaggio. È come avere tre giochi in uno, con tre personaggi ognuno diverso dall'altro. Non soltanto ciascuno ha le sue missioni specifiche: anche il modo in cui potremo controllarli è diverso. Ogni personaggio ha specifici punti di forza e di debolezza, il che assicura al gioco varietà e longevità.



UN ALTRO GIORNO DI GLORIA NEL CORPO DEI MARINE...

Affrontato nei panni del marine coloniale, il gioco è più simile a Quake. Il nostro personaggio avrà le caratteristiche debolezze degli esseri umani, ovvero morirà abbastanza facilmente, ma potrà contare su una vasta gamma di armi, oltre che sul sempre utile scanner... che tuttavia non è in grado di individuare i nemici posti dietro di noi o immobili. Mmm...





▲ Il maggior vantaggio del marine è rappresentato dalla sua spettacolare potenza di fuoco.



▲ OK, niente paura: è solo un Predator. Però, ripensandoci...



► Spegniamo la torcia: potrebbe essere vivo....

BATTESIMO DI SANGUE!

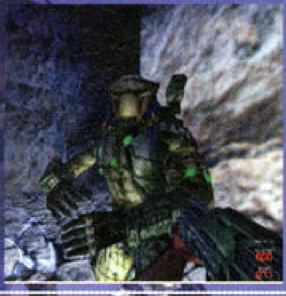
Alien vs Predator non lascia certo a desiderare in termini di sangue. Queste immagini non sono nulla a confronto di alcune scene che appariranno nel gioco. Quando un marine verrà fatto a pezzi il sangue scorrerà a fiumi... e se saremo così sfortunati da trovarci dall'estremità sbagliata di un lanciafiamme, vedremo lo schermo coprirsi di fuoco, udendo nel frattempo un agghiacciante crepitio.





DRITTO IN FACCIA!

I giochi precedenti erano bidimensionali o avevano una grafica talmente a cubetti che era impossibile capire se avevamo di fronte un Alien o una Spice Girl, ma il nuovo Aliens vs Predator mette tutto a posto grazie alle magie della tecnologia 3Dfx. Ammiriamo e stupiamoci.





ALIENS VS PREDATOR



ALL'ATTACCO!

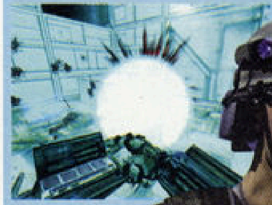
Ci sono armi a bizzeffe, fra cui lanciarazzi, granate e un favoloso fucile automatico in grado di sparare 50 colpi al secondo. Scegliamo con cautela, però: se giocheremo nei panni del marine, il tempo necessario per ricaricare un'arma potrà rappresentare la differenza tra la vita e la morte.



▲ Niente dà soddisfazione come una bella palla di fuoco...

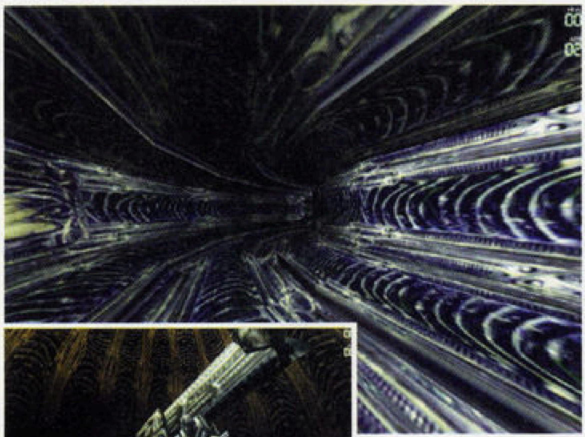


▲ Teniamo il dito sul grilletto: sta per saltare fuori qualcosa di molto cattivo.



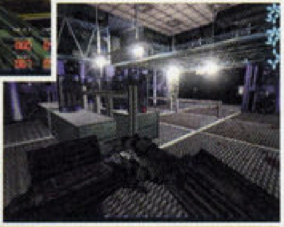
IN SCENA!

Diversamente da quanto potremmo aspettarci, gli scenari non sono composti soltanto da passaggi e tunnel interminabili. Ciascun livello ha un aspetto completamente differente da quello del precedente ed è pieno di zone diverse fra loro da esplorare.





◄ Alcune delle strutture degli Alien sono spettacolari e riproducono in modo superbo quelle dei film. Lo riconosciamo questo?



▼ È pieno di angolini bui: non possiamo mai sapere con certezza cosa sta in agguato lì dentro.





USIAMO IL CERVELLO

A rendere Alien vs Predator veramente diverso da giochi come Doom e Quake è il fatto che, invece di doversi limitare a far fuori il maggior numero possibile di nemici, ciascun personaggio ha precisi obiettivi da raggiungere all'interno di ogni livello. Questo conferisce al gioco un elemento extra di 'risoluzione di enigmi'. Potremo comunque distribuire violenza a piene mani, specie se giocheremo nel ruolo di uno dei nostri amichetti extraterrestri...



▲ Dovremo preoccuparci del nemico cercando nel frattempo di raggiungere i nostri obiettivi.



▲ Muoversi, muoversi! Non c'è tempo per stare con le mani in mano a riflettere sulla missione.



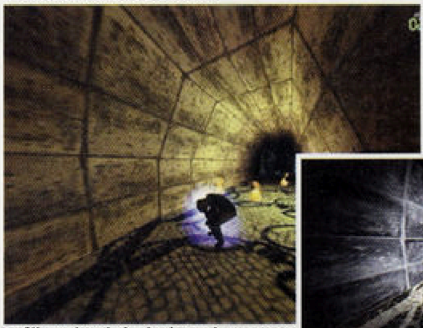
▲ Nei panni del marine, la nostra principale preoccupazione sarà quella di restare vivi: non sarà un compito facile.



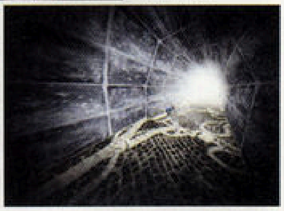
▲ Qualunque cosa sia, puzza di guai. Come affrontarlo esattamente, però?

LIBERI DI SPAZIARE

Il nuovo sistema 3D ci consente una piena libertà di movimento all'interno di un ambiente non lineare. Ripercorrendo gli stessi livelli nel ruolo di personaggi diversi avremo modo di esplorare zone prima inaccessibili.



◄ Ahi-ahi... si direbbe che il tipo si sia andato a ficcare direttamente nei pasticci. Ora imparerà cosa si rischia ad allontanarsi...



► C'è una luce in fondo al tunnel, ma questo non è necessariamente un buon segno.

MUOVIAMOCI!

Il gioco può vantare un'intelligenza artificiale di livello spettacolare: non avremo un attimo di respiro, perché i nemici ci daranno costantemente la caccia. La sensazione di tensione claustrofobica caratteristica dei film viene brillantemente ricreata, rendendo l'esperienza di gioco decisamente sconsigliabile per i tipi nervosi!



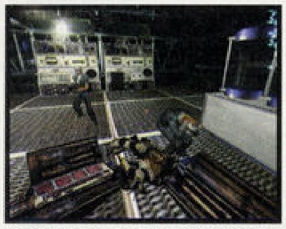




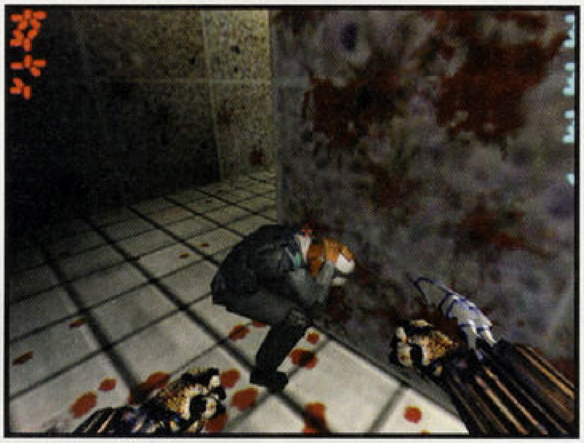
1) Quando ci troveremo di fronte uno o più Alien non avrà senso tentare la fuga. La nostra unica speranza sarà di spedirli al creatore. 2) Questo è un vero scontro tra pesi massimi: Predator contro Alien. Teniamoci forte, qui si mette male! 3) OK, Predator. Fatti avanti...

UNA MACCHINA DI MORTE!

Giocando nel ruolo dell'Alien o del Predator avremo modo di trasformarci nei più terrificanti mostri che esistano nel gioco e nell'universo intero. È davvero gratificante scorgere il terrore sui volti dei soldati quando ci apprestiamo al massacro... urlano al solo vederci!



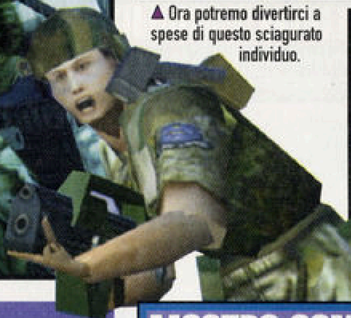
▲ Ah, sta soltanto scherzando con lui. Fra un attimo quel soldato rimpiangerà di non essere ancora al campo di addestramento.



▲ Ora potremo divertirci a spese di questo sciagurato individuo.



▼ Quello che ci aspetta non è affatto piacevole. È in momenti come questi che può venire utile un'arma pesante...





HO VISTO LA LUCE!

Aliens vs Predator è un vero tripudio di delizie grafiche, caratterizzato da un vasto uso di ombre ed effetti di luce.

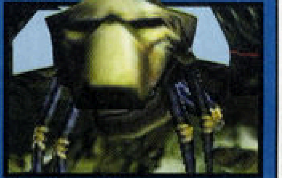


MOSTRO CONTRO MOSTRO!

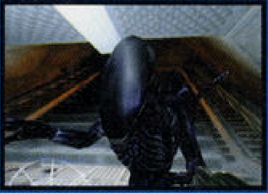
Insomma, come si piazzano le due star del gioco una contro l'altra? Games Master mette alla prova i due giganti della fantascienza protagonisti di Aliens vs Predator!



Il principale vantaggio dell'Alien è la sua incredibile velocità, anche se il suo armamento è relativamente scarso.



Il Predator è lento, ma armato fino ai denti: fra le sue armi ci sono anche un lancia-arpioni e un cannone portatile.



▲ L'Alien è in grado di fare a pezzi un nemico impreparato in brevissimo tempo.



▲ Il Predator dispone dell'utile capacità di rendersi praticamente invisibile.



▲ Questa è la visione dell'Alien: tutto ciò che è scuro appare illuminato e viceversa.



▲ La vista del Predator si basa sulla rilevazione del calore: un modo classico per individuare i nemici.

	ALIEN	PREDATOR
VELOCITA'	★★★★★★★★★★	★★★★★★☆☆☆☆
ARMAMENTO	★★☆☆☆☆☆☆☆☆	★★★★★★★★☆☆
FATTORE PAURA	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★☆
MODALITA' DI AZIONE	★★★★★★★★☆☆	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
AUTODIFESA	★★★★★★★☆☆☆	★★★★★★★★☆☆
FILM	★★★★★★★★☆☆	★★★★★★☆☆☆☆
VERDETTO:	IL VINCITORE.	UNA CREATURA PAZZESCA.

PRIME IMPRESSIONI

Un po' troppo emozionante per i più sensibili...



Da sempre la serie di Alien e il film Predator sono apparsi candidati ideali per essere trasformati in videogiochi; il che è accaduto, con maggior o minore successo a seconda dei casi. Uno dei tentativi migliori è stato senz'altro rappresentato dalla versione originale di Aliens vs Predator, per l'ormai dimenticato Atari Jaguar. Una versione aggiornata di Aliens vs Predator come questa ha le carte in regola per rappresentare una nuova voce di ottimo livello all'interno del catalogo dei giochi di azione e avventura in prima persona per PC. Questo gioco sembra davvero in grado di soddisfare le nostre aspettative. L'elemento di Aliens vs Predator che colpisce immediatamente è la sua atmosfera di incredibile tensione, che riproduce in modo superbo i brividi che caratterizzavano i film. Dobbiamo confessare che il gioco ci ha fatti sobbalzare per la paura almeno un paio di volte! Essere attaccati da un Alien quando meno ce lo si aspetta è un'esperienza davvero scioccante. La grafica è liscia come il velluto e non mancano alcune notevoli finezze visive, come il vasto uso di ombre, gli effetti di luce stroboscopici e



la possibilità di alternare vari tipi di visione, per esempio attivando o disattivando il visore del marine. Gli effetti sonori, benché ridotti al minimo, sono d'effetto ed efficaci.
Se a questo aggiungiamo una modalità deathmatch a più giocatori, non c'è dubbio che ci troviamo davanti a qualcosa di veramente notevole!

il pagellino

+ Carico di atmosfere agghiaccianti. Grandissima attenzione per i dettagli.

– Uscirà solo in versione per PC. Niente da fare per i possessori di console!

quando uscirà?

Al momento il gioco è completo all'80% e viene sottoposto a un'accurata revisione da parte di Rebellion.

Games Master si terrà informato su Aliens vs Predator, con nuove anticipazioni sul prossimo numero!

ANTEPRIMA

IN USCITA A FINE MARZO

SVILUPPATORE
EUROCOM
EDITORE
GT INTERACTIVE
GIOCATORI
1-4
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

DUKE NUKEM: ZERO HOUR



Uno degli eroi più amati e irriverenti della storia torna sui nostri monitor in Duke Nukem: Zero Hour.





Duke Nukem: A Time to Kill per PlayStation è stato... un po' deludente. Duke Nukem: A Time to Kill era in terza persona e troppo legato all'aspetto "platform" della giocabilità per avere un buon mordente come sparatutto. Era un gioco piacevole, ma niente di speciale.



Duke Nukem: Zero Hour, invece, è una versione superpompata di Duke Nukem: A Time to Kill. Veniamo sempre sbattuti da una zona temporale a un'altra, ma è scomparsa l'azione platform, sostituita da livelli più ampi e armi molto più distruttive. Le orde di uomini lucertola, poliziotti-maiali e cervelli volanti sono familiari a chi ha già giocato a Duke Nukem 64, ma i cattivi sono molto più malvagi. I nemici appaiono molto più solidi e cercano di farci fuori coi loro artiglioni nel corpo a corpo oppure usando bombe o raggi letali. Per quel che riguarda la grafica, Duke Nukem: Zero Hour prende spunto da Turok 2: grandi effetti speciali, soprattutto per quel che riguarda il fuoco delle armi. Avremo palle di fuoco enormi, missili che lasciano la loro scia e terribili raggi di elettricità. I livelli "temporali" di Duke Nukem: Zero Hour aggiungono un elemento in più a quello che poteva essere un normalissimo sparatutto. I livelli ambientati nel futuro sono tipici di Duke Nukem, mentre quelli del Far West e dell'epoca Vittoriana sono nuovi, dato che ci troviamo a girare vestiti come dei cow-boy o a combattere contro dei poliziotti-maiali che indossano divise d'epoca. I personaggi a grafica poligonale, l'incredibile arsenale di armi e le opzioni per i duelli uno contro uno sono una garanzia per gli amanti della violenza gratuita.

Non è bello ciò che è bello...

Nei nostri spostamenti temporali incontriamo una serie di mostri via via più brutti, ma nei combattimenti corpo a corpo ci accorgiamo che si tratta di qualche cattivone che abbiamo visto in precedenza, con qualche cambiamento estetico.



▲ Gli octabrain non sono mai stati così brutti e minacciosi.



▲ Non ci sono più gli sprite: adesso abbiamo dei bellissimi porci poligonali!



▲ Fucile da cecchino + Uomo lucertola = morto certo. Non è come fare il cecchino in GoldenEye, ma è divertente.



▲ Non ci piacciono questi droidi: sono davvero dei fetentoni e picchiano duro.

IL LIVELLO MIGLIORE!

Liberty or Death è il livello migliore: troviamo la Statua della Libertà, bellissimi effetti speciali, chilometri di tunnel e armi davvero incredibili. Davvero bello.



▲ Non bisogna sparare contro la Statua della Libertà: è un regalo della Francia per celebrare la fratellanza tra i rivoluzionari di tutto il mondo. Porca miseria, dove sono quelle bombe molotov.



▲ Stasera frittura mista! Questo cannone trasforma i nemici in toast.



CONOSCERE LE PROPRIE ARMI

Dimentichiamoci del vecchio Uzi 9 mm: Duke Nukem: Zero Hour è pieno di altri strumenti di morte. Le armi da fuoco tradizionali non sono eccezionali, mentre le armi a energia e i lancia-missili sono da paura.



▲ Il cannone volt è elettrico e spara dei fasci di luce distruttivi.



▲ Il fucile havoc permette di sparare tre missili alla volta. Ci piace.



▲ Questa meraviglia ha la potenza di una bomba atomica.

RICORDA QUALCOSA?

In un livello speciale "uno contro uno" Duke Nukem: Zero Hour prende ispirazione dal gioco preferito da chi ha un Nintendo 64. Questo livello è pieno di armi molto potenti, balconi e passaggi segreti.



◄ Questo balcone sembra davvero familiare, anche se non sappiamo dire il perché.

il pagellino

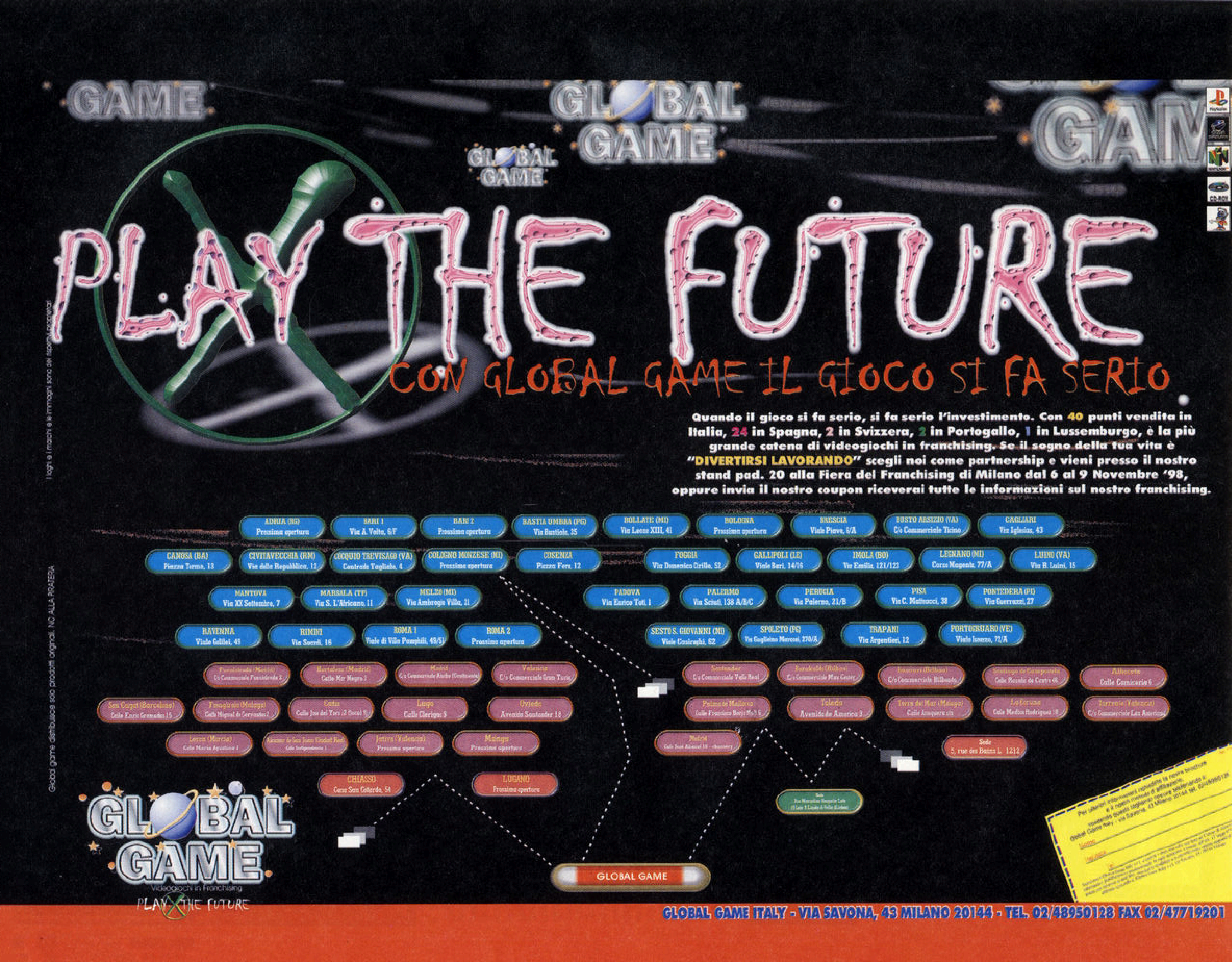
+ Armi toste, livelli ampi e grafica nitida. Ingredienti perfetti.

– Non è niente di estremamente rivoluzionario, ma non intendeva esserlo.

quando uscirà?

Il motore del gioco sembra buono, ma in molti livelli mancano ancora i personaggi. Fateci vedere i porci!

Ci sono molti elementi di base, ma c'è da fare ancora molto. Dovremmo poter presentare una prova in tempi brevi.


GLOBAL GAME
PLAY THE FUTURE
CON GLOBAL GAME IL GIOCO SI FA SERIO
Quando il gioco si fa serio, si fa serio l'investimento. Con 40 punti vendita in Italia, 24 in Spagna, 2 in Svizzera, 2 in Portogallo, 1 in Lussemburgo, è la più grande catena di videogiochi in franchising. Se il sogno della tua vita è "DIVERTIRSI LAVORANDO" scegli noi come partnership e vieni presso il nostro stand pad. 20 alla Fiera del Franchising di Milano dal 6 al 9 Novembre '98, oppure invia il nostro coupon riceverai tutte le informazioni sul nostro franchising.
ADRIA (RG) Prossima apertura
BARI 1 Via A. Volta, 6/F
BARI 2 Prossima apertura
BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BOLOGNA Prossima apertura
BRESCIA Viale Piave, 6/A
BUSTO ARSIZIO (VA) C/o Commerciale Ticino
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CANOSA (BA) Piazza Terma, 13
CIVITAVECCHIA (RM) Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA) Contrada Tagliabo, 4
COLOGNO MONZESE (MI) Prossima apertura
COSENZA Piazza Fera, 12
FOGGIA Via Domenico Cirillo, 52
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
LUINO (VA) Via B. Luini, 15
MANTOVA Via XX Settembre, 7
MARSALA (TP) Via S. L'Africano, 11
MELZO (MI) Via Ambrogio Villa, 21
PADOVA Via Enrico Toti, 1
PALERMO Via Sciuti, 138 A/B/C
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA Via C. Matteucci, 38
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
RAVENNA Viale Galilei, 49
RIMINI Via Soardi, 16
ROMA 1 Viale di Villa Pamphili, 49/51
ROMA 2 Prossima apertura
SESTO S. GIOVANNI (MI) Viale Casiraghi, 62
SPOLETO (PG) Via Guglielmo Marconi, 270/A
TRAPANI Via Argentieri, 12
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
Fuenlabrada (Madrid)
Valencia C/o Commerciale Gran Turia
Santander C/o Commerciale Valle Real
Barakaldo (Bilbao) C/o Commerciale Max Center
Basauri (Bilbao) C/o Commerciale Bilbondo
Santiago de Compostela
Albacete Calle Carniceria 6
Fuengirola (Malaga) Calle Miguel de Cervantes 2
Lugo Calle Clerigos 5
Oviedo Avenida Santander 18
Palma de Mallorca
Toledo Avenida de America 3
Torre del Mar (Malaga) Calle Axarquia s/n
La Coruna Calle Medico Rodriguez 18
Torrente (Valencia) C/o Commerciale Las Americas
Lorca (Murcia) Calle Maria Aguilera 1
Jativa (Valencia) Prossima apertura
Malaga Prossima apertura
Madrid
CHIASSO Corso San Gottardo, 54
LUGANO Prossima apertura
Sede 5, rue des Bains L. 1212
GLOBAL GAME
Videogiochi in franchising
PLAY THE FUTURE
GLOBAL GAME ITALY - VIA SAVONA, 43 MILANO 20144 - TEL. 02/48950128 FAX 02/47719201

ANTEPRIMA

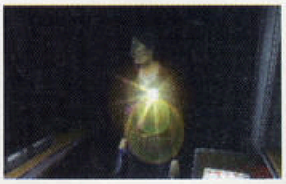
PlayStation

IN USCITA A GIUGNO

▼ SVILUPPATORE
KONAMI
▼ EDITORE
KONAMI
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

SILENT HILL

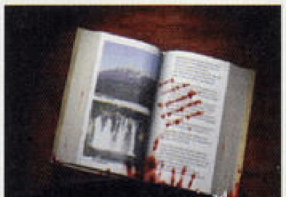
Gli zombie di Resident Evil2? Roba da bambini in confronto a quello che vedremo in Silent Hill, l'unico posto in grado di far sembrare Twin Peaks una tranquilla cittadina di provincia...

Eccoci di ritorno nella più spettrale città da incubo della storia dei videogiochi. Konami ha fatto ogni sforzo per farci sbiancare dal terrore e lasciarci tremanti e troppo spaventati anche solo per pensare di riprendere in mano la PlayStation per un bel po' di giorni. Dimentichiamo gli ambienti chiusi di Resident Evil: in Silent Hill avremo un'intera città da esplorare. Non che ci sia concesso molto tempo per ammirare il panorama, però. Avremo troppo da fare cercando di capire quale sarà la prossima mossa da compiere e misurandoci contro orrori che fanno sembrare i più cupi film horror una scampagnata. Questa atmosfera da cardiopalma diviene ancora più tesa con il procedere del gioco, quando entriamo nel mondo dell'oscurità in cui nulla è come dovrebbe essere. L'ospedale sarà l'ultimo posto in cui vorremo finire, ma tutti gli indizi ci condurranno proprio lì. Quanto alla scuola, diciamo che non è proprio posto per insegnanti... non per quelli vivi, comunque. Silent Hill si preannuncia come una delle esperienze di gioco più terrificanti che potremo mai affrontare con la nostra PlayStation, con sangue e colpi di scena a ogni passo. Non ci sarà un solo istante in cui ci sentiremo tranquilli o non avremo paura ad aprire una porta. Questo gioco è un vero thriller. Konami si è data da fare per migliorare il personaggio principale e modificare il sistema di combattimento; più in generale, l'obiettivo sembra quello di creare un gioco dopo aver provato il quale anche Dario Argento avrebbe qualche problema a prendere sonno.

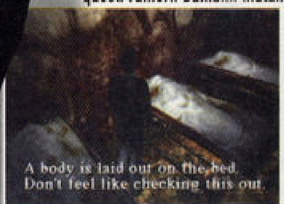
Brutto segno!

Quando cominciano a saltare fuori cosette come questa, possiamo stare sicuri che ci aspetta una bruttissima giornata. Garantito che sta per accadere qualcosa di veramente sgradevole... e sta per accadere a noi.




▲ È buio e sentiamo strani lamenti. Normalmente questo sarebbe un ottimo incentivo a levarsi di torno, ma noi dobbiamo scoprire chi emette questi rumori. Bambini mutanti?







▲ L'ospedale sembra deserto, ma ci sono dei cadaveri freschi.



▲ La cuccia del cane. Cosa potrebbe esserci di brutto? A parte tutti quei cani morti nel giardino, naturalmente...



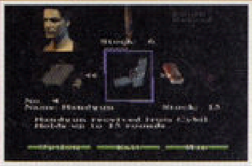
E ora, finalmente...

Uno dei mostruosi personaggi del gioco ha deciso di darci un morso, privandoci di una dose di quell'energia di cui abbiamo tanto bisogno. Ucciderlo non basta. Vogliamo una vendetta più crudele. Silent Hill ha quello che fa per noi. Quando avremo finalmente ammazzato qualcuno (meglio controllare, comunque, perché a volte sembrano morti ma non lo sono) potremo avvicinarci e goderci uno dei momenti più crudeli e gratificanti di tutto il gioco, sferrando un calcio in testa al cadavere del nemico o calpestandolo.

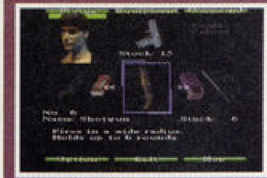


I FERRI DEL MESTIERE

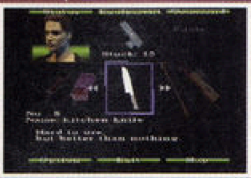
Le parolacce non sono servite. La fuga nemmeno. Quando li abbiamo colpiti con un giornale arrotolato si sono messi a ridere. Perciò, proviamo invece...



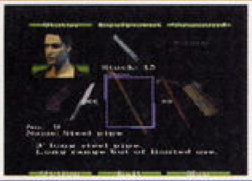
▲ All'inizio il poliziotto ci darà questo arnese. Non molto potente, ma comunque efficace.



▲ Adesso sì che si fa sul serio. Con il fucile potremo ridurre in poltiglia la faccia di qualcuno.



▲ Per sfruttare al meglio il coltello dovremo usarlo MOLTO da vicino...



▲ La sbarra d'acciaio, strumento ideale da sbattere sulla testa di qualcuno all'occasione.

Chi sta dalla nostra parte?

Non lo sappiamo. Potremo forse credere di saperlo, ma non saremo mai del tutto sicuri che il tizio in questione non si rivolti contro di noi facendoci fuori a tradimento. Siamo avvertiti: non fidiamoci di nessuno.



▲ Lei starà dalla nostra parte fin dall'inizio e ci darà un'arma. È OK.



▲ Beh, questi siamo noi: se dobbiamo fidarci di qualcuno, meglio cominciare da qui.



▲ Questa assomiglia troppo a Julie Andrews perché possiamo fidarci di lei.



▲ A dire la verità ci fa venire i brividi. Quegli occhi... se la incontrassimo in un vicolo buio non smetteremmo di scappare per almeno un chilometro. Se sta succedendo qualcosa di brutto, lei c'entra per forza.





▲ Una donna nuda in un letto. Difficile credere che rappresenti una minaccia, no?



▲ Di norma saremmo indotti a credere che la bambinaia sia dalla parte dei buoni, ma questa ha un'aria un po' strana... basta guardarla negli occhi. Occhi malvagi, ecco cosa sono.



▲ Una bambina. Se non fosse stato per lei non ci troveremmo nemmeno in questo guaio. Lasciamola ad affrontare i mostri da sola e andiamocene da questa dannata città!

Spettacolo di mostri!

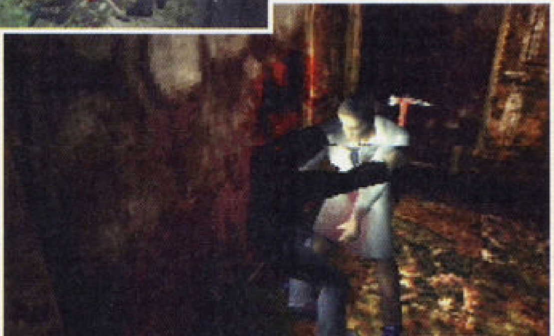
Resident Evil ha introdotto gli zombie. Bizzarri, ma in definitiva non troppo spaventosi. Gli sviluppatori di Silent Hill hanno deciso di alzare la posta. Ecco cosa si preparano a utilizzare per farci rizzare i capelli in testa.



▲ Solo il cielo sa cosa possa essere questa bestiaccia. Forse uno dei mostri del mondo delle ombre.











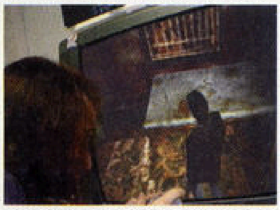
PRIME IMPRESSIONI

Accendi la luce per favore, non si vede niente...

Noi ci consideriamo sostanzialmente immuni all'orrore da videogioco, ma non c'è dubbio che si prova qualcosa di molto inquietante giocando con Silent Hill. Per averne un'idea, proviamo a farlo in una stanza buia e con un buon sistema di amplificazione. L'atmosfera è



così tesa... L'effetto nebbia e la scarsa illuminazione, che normalmente ci danno sui nervi in un videgioco, contribuiscono a creare la tensione, costringendoci ad aguzzare la vista per cercare di individuare cosa stia producendo quegli strani rumori. Il sistema di comando è straordinariamente semplice e altrettanto semplice è fare pratica con il sistema di combattimento. Il fatto di sapere che non dovremo preoccuparci troppo di questi elementi accresce ulteriormente il coinvolgimento nell'avventura. È un gioco veramente sanguinario, ma questo elemento non ha affatto lo scopo di sopperire a una scarsa giocabilità o a una mancanza di



profondità. Ci abbiamo giocato per ore e siamo appena riusciti a scalfirne la superficie, pur avendo già potuto assistere a un sacco di scene entusiasmanti. È proprio questo l'asso nella manica di Silent Hill: è un gioco immenso. Tutti sono in grado di completare Resident Evil in qualche ora, ma sfidiamo chiunque a portare a termine questo gioco in un tempo analogo. Silent Hill ha una trama davvero notevole, che non sarebbe fuori posto nel mondo del cinema. Ci sono un sacco di cose da vedere, altrettante che non vorremmo mai vedere... e un sacco di altre cose che saranno le ultime che il nostro personaggio vedrà prima di essere fatto fuori.

il pagellino

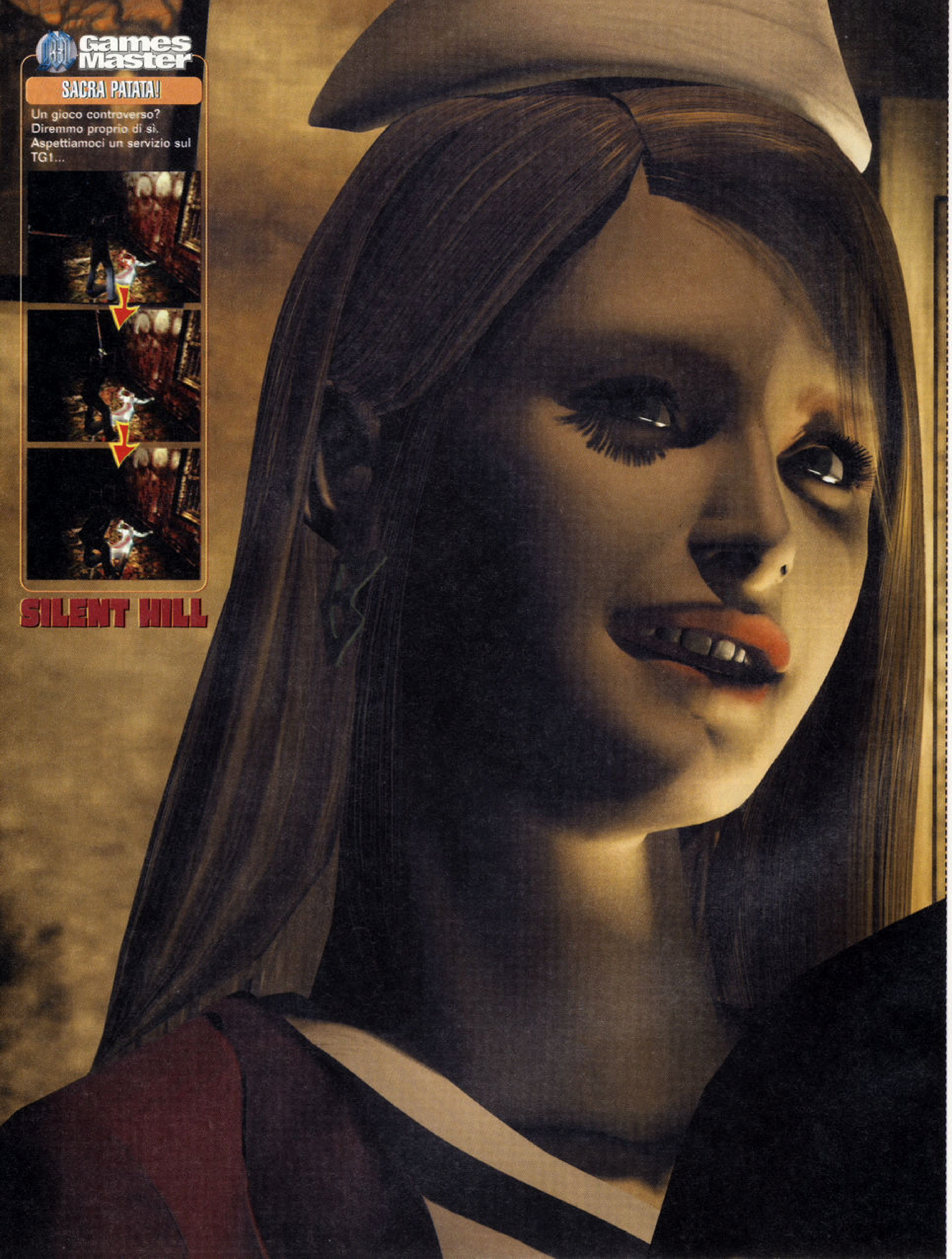
+ Tonnellate di momenti puramente agghiaccianti. Un vero colosso di gioco.

− Forse un po' discutibile e molto, MOLTO cupo e tetro.

quando uscirà?

Konami sta dando gli ultimi ritocchi e ha modificato il sistema di combattimento. Il gioco è quasi pronto.

Seguiremo i progressi di Silent Hill fino alla sua pubblicazione: sul prossimo numero ne sapremo di più.



GamesMaster

SACRA PATATA!

Un gioco controverso? Diremmo proprio di sì. Aspettiamoci un servizio sul TG1...

SILENT HILL



Nella Creative dimension i suoni non li ascolti soltanto. Senti anche da che parte arrivano

Immagina un mondo in cui sia difficile separare nel gioco la fantasia dalla realtà. Immagina anche le più evolute schede audio e le più avanzate tecnologie per la diffusione del suono in combinazione fra loro per dar vita al nuovo Enviromental Audio, l'ambiente dove il suono 3D tocca i livelli più elevati di realismo e precisione.

Ora basta immaginare! Sei pronto per entrare nella CREATIVE DIMENSION, la nuova frontiera del suono dove il tuo PC non sarà mai più lo stesso.

La scheda Sound Blaster Live! ™ e i diffusori FourPointSurround™ rendono unico l'Environmental Audio™ per darti:

- Un'eccezionale purezza del suono, così reale da sembrare dal vivo.
- Un perfetto posizionamento sonoro tridimensionale e un pieno effetto Surround.
- Un ambiente audio estremamente realistico per dare il meglio ai nuovi giochi 3D.
- Un'elaborazione del suono così professionale da riprodurre la musica a un livello superiore.

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito Web



CREATIVE

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Se volete provare questi prodotti cercate il Creative Connection Point più vicino all'indirizzo www.soundblaster.com oppure chiamate il n. 02-8228161

Schede Audio | **Schede Grafiche** | **Altoparlanti** | **PC-DVD** | **Video**

ANTEPRIMA

PC

IN USCITA A FINE MARZO

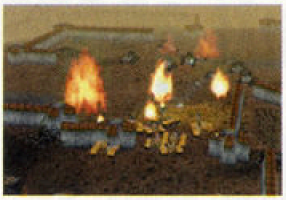
▼ SVILUPPATORE
PUMPKIN STUDIOS
▼ EDITORE
EIDOS INTERACTIVE

▼ GIOCATORI
1-8
▼ ALTRE VERSIONI
PLAYSTATION

WARZONE 2100

Se pensiamo che i giochi di strategia siano complicati, lenti e noiosi da morire, prepariamoci a cambiare radicalmente idea con Warzone 2100 di Eidos Interactive...







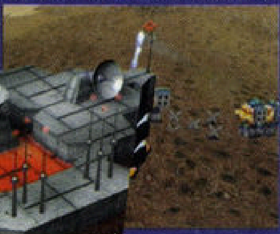
Nel mondo di Warzone 2100, che è l'America del Nord tra 100 anni, le cose non sono rosee. A causa di un "errore tecnico", si è scatenata una guerra nucleare che ha cancellato praticamente ogni segno di civiltà.

L'obiettivo in questo gioco di strategia 3D in tempo reale è di ricostruire la società umana. Per riuscire nella nostra missione dobbiamo ritrovare delle vecchie tecnologie andando in esplorazione attraverso il desolato mondo che ci circonda, portando avanti la ricerca e lo sviluppo degli artefatti che scopriamo e assicurandoci di avere grandi scorte di energia. Ci sono però delle carogne che cercano di fermarci in ogni modo: non solo difendono gli artefatti di cui abbiamo bisogno, ma ci attaccano pure. Raccogliamo i componenti in modo da poter costruire delle torrette di difesa, impianti industriali più grandi, unità mobili per la riparazione e perfino mezzi di trasporto personalizzati. Ci sono molte cose a cui pensare ma, venendo introdotti in maniera graduale agli aspetti più particolari del gioco, possiamo apprenderne in fretta le basi prima di scoprirne le sottigliezze. Il sistema di controllo è molto semplice, il che rende Warzone 2100 il primo antagonista di Tiberian Sun.



All'inizio...

Primo passo: costruire una pompa per estrarre il petrolio e un generatore. In seguito possiamo costruire impianti industriali e centri di ricerca, fondamentali per sviluppare gli oltre 400 oggetti nascosti nel corso del gioco.



◄ È fondamentale creare una linea di difesa molto forte per evitare che la base venga distrutta.

► C'è il serio pericolo che quegli edifici siano rasi al suolo...







◄ L'attacco a una base nemica in una partita per più giocatori.

Scappiamo sulle colline!

Ci sono tre mappe principali da conquistare: Western Desert, Urban Devastation e Rocky Mountain Breakdown, ognuna con sei o più sotto-mappe. In aggiunta ci sono 24 mappe ridotte per i giocatori meno pazienti.



▲ Sfruttiamo il terreno a nostro vantaggio.



▲ Guardiamo come crescono le nostre forze.



▲ Le colline rappresentano un'ottima difesa naturale.



▲ Saremo in grado di costruire un arsenale formidabile in breve tempo.

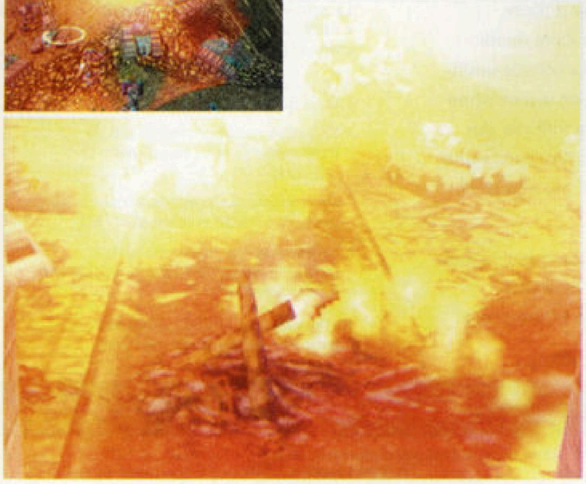
RICERCA E DISTRUZIONE

Warzone 2100 si basa sulla scoperta, la ricerca e lo sviluppo di nuove tecnologie. Dovremo assicurarci che la nostra base abbia difese forti oppure rischiamo che gli impianti vengano distrutti dai nemici, sprecando tutto il lavoro fatto...



◄ Non c'è niente di meglio di una bella battaglia per iniziare la giornata.

▼ Va bene, chi è che ha lasciato la padella sul fuoco?





il pagellino

+ Ottimi effetti 3D, bellissime battaglie e grande giocabilità

– Un po' troppo elementare per gli appassionati più accaniti dei giochi di strategia: potrebbe diventare ripetitivo.

quando uscirà?

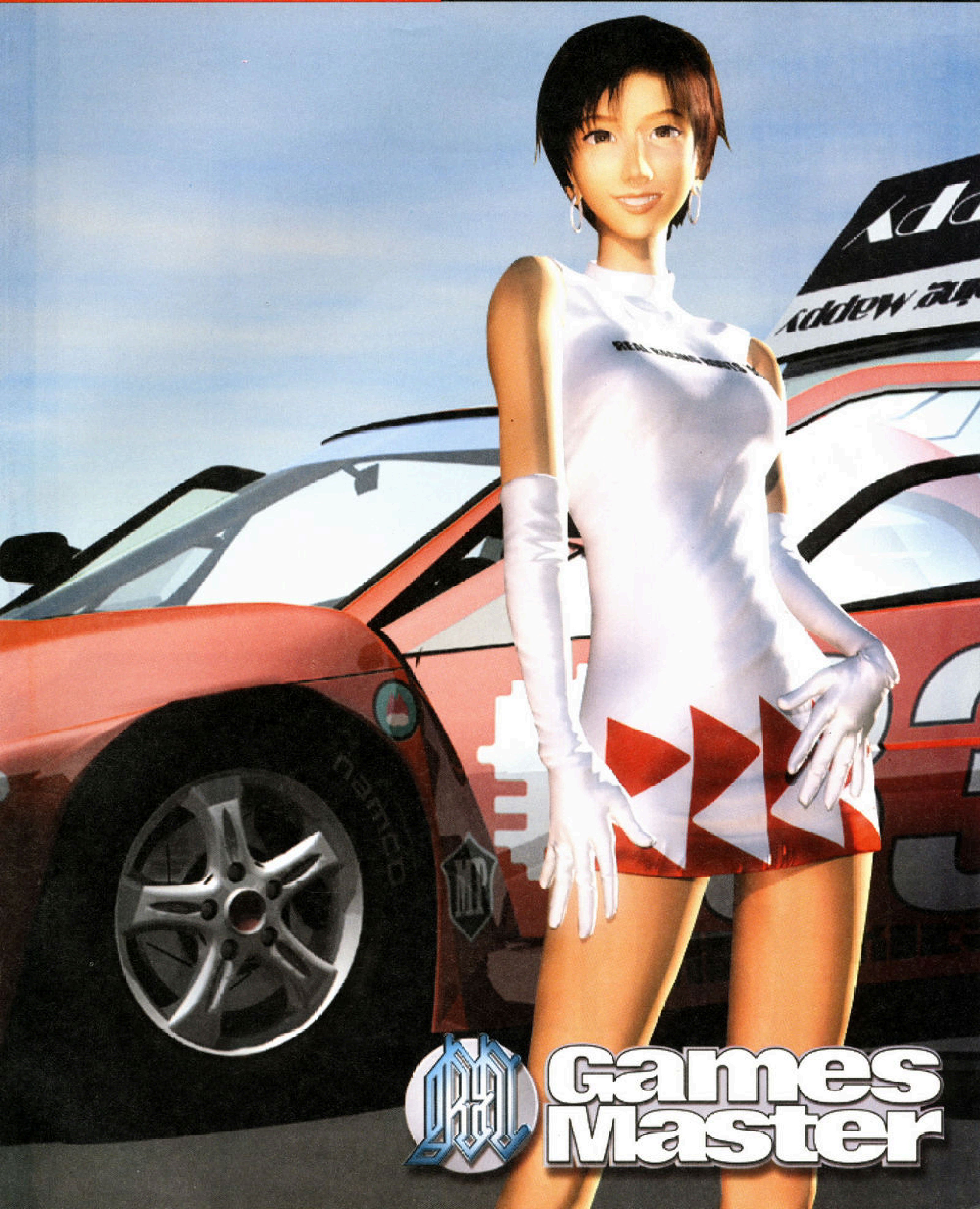
Al momento di andare in stampa il gioco è praticamente pronto: devono soltanto controllare gli ultimi particolari per quel che riguarda l'intelligenza artificiale.

Dovremmo poter offrire una prova completa al più presto.



DIVERTITEVI
E CRESCERETE.
CON LA LINEA DI CD-ROM CLEMENTONI.
Il Quaderno Magico
5-12 anni.
Un programma per creare dei veri cartoni animati: tanti divertenti personaggi e ambienti da disegnare, colorare e animare.
L. 69.900
Teo, Leo & Manda
4-8 anni.
Per imparare le basi di 5 lingue differenti, con 200 divertenti attività e 40 musiche originali.
L. 39.900
Monster Palace
Dai 10 anni in su.
Una sfida per i ragazzi più grandi: oltre 20 personaggi, 11 ambienti interattivi, 50 stanze di raccordo e 23 card con nozioni scientifiche da decifrare.
L. 79.900
Tommy & Oscar - Value Pack
5-12 anni.
In uno speciale cofanetto, due CD-ROM con le avventure di Tommy e dell'alieno Oscar, più una mini-tastiera. Per aiutare i bambini a entrare nel mondo della musica.
L. 99.000
S.O.S. Salvate gli Animali
4-8 anni.
Viaggio interattivo tra gli animali da salvare, 40 giochi educativi e 20 minuti di animazione.
L. 69.900
I Maestri del Gioco
6-7 anni.
4 nuovi, fantastici giochi educativi, realizzati in collaborazione con Paravia, i cui contenuti fanno preciso riferimento ai Programmi Ministeriali di 1ª e 2ª elementare.
L. 49.000
Una linea completa, fantasiosa ed esauriente di viaggi interattivi in CD-ROM. Alla scoperta del mondo delle lingue, della matematica, della logica e della storia, ma anche della musica e della natura. Ogni CD-ROM è dedicato a un tema diverso ma tutti e 12 i titoli sono pensati per educare divertendo. Girano su piattaforme Windows™; alcuni anche su Macintosh™.
Clementoni
INTERACTIVE
EDUCAZIONE REALE,
DIVERTIMENTO VIRTUALE.
cdrom@clementoni.it
Per maggiori informazioni chiamate Clementoni al:
Numero Verde
1670-12316

#16 RIDGE RACER 4 — LA GALLERIA DI GM




Games Master
RT SOLVALOU
namco
RIDGE RACER TYPE 4

#17 RIDGE RACER 4




Games Master
REAL RACING ROOTS '99
namco
RT SOLVALOU
namco

I GIOCHI DEL MESE

i giochi di questo mese provati per voi dagli esperti di Games Master



GM CAPOLAVORO

Ogni mese, i giochi che ottengono un voto superiore al 90% vengono premiati da questo bollino. Complimenti!

METAL GEAR SOLID

GM CAPOLAVORO

PlayStation

pag. 52

PlayStation

PREZZO
L. 109.900

SVILUPPATORE
INTERNO

EDITORE
KONAMI

GIOCATORI
1

ALTRE VERSIONI
PC

METAL GEAR SOLID

Insomma, è valsa o no la pena di attendere per tutti questi lunghi mesi d'inverno? Metal Gear Solid è o no il più grandioso gioco mai comparso sulla terra? Eccome! Per scoprire perché, leggiamo quanto segue...





▲ Brutta storia, eh? Questo è ciò che si chiama una brutta morte...



GM CAPOLAVORO

Click. Bzzt. Mi ricevete, passo? Ecco i dettagli della nostra prossima missione. Ce li abbiamo ancora i soldi da parte? I soldi che ci ha regalato la nonna per Natale... ce li abbiamo ancora, no? Bene. La nostra missione è di correre al negozio e usarli per mettere le mani su Metal Gear Solid. Ricevuto?

Proviamo a immaginare di mescolare Resident Evil e Tomb Raider, aggiungendo il meglio dei film di James Bond. Fatto? Ora mescoliamo il tutto, versiamolo su due CD, infiliamolo in una PlayStation e... non mettiamo il naso fuori dalla nostra stanza per un intero weekend! Metal Gear Solid ci permetterà di trascorrere due giorni immersi nella migliore esperienza di gioco che ci sia mai capitato di assaporare. Poi, però, sarà tutto finito. Se Resident Evil 2 ci è sembrato 'un po' breve', è probabile che ci troveremo un po' spiazzati davanti a questa delizia. Teniamo presente, comunque, che Metal Gear Solid riesce a comprimere in formato ridotto l'azione di dieci Tomb Raider. Giocare con Metal Gear Solid significa guidare il solitario Snake Solid attraverso una cinquantina di aree diverse, ognuna delle quali piena zeppa di insidiosi dispositivi di allarme e di guardie dalla vista acutissima, molte delle quali assai sveglie. Schivando gli attacchi dei soldati, strisciando al di sotto di carri armati e soprattutto nascondendoci sotto il nostro fedele scatolone, potremo evitare



di farci bastonare a ogni angolo. Insomma, avremo a che fare con un tipo di gioco completamente nuovo. Se tenteremo di affrontarlo alla stregua di una versione aggiornata di Doom finiremo per prenderci un bel po' di schiaffoni. Dovremo prestare grande attenzione e usare il cervello se vorremo penetrare nell'area successiva per affrontare una nuova schiera di trappole anti-intrusione... Il tutto è realizzato con l'utilizzo di un numero impressionante di poligoni: Snake avanza sempre visibile al centro dello schermo, mentre il mondo scorre intorno a lui. C'è però anche un'opzione che ci consentirà di passare in qualsiasi momento alla visuale in prima persona, giusto per dare un'occhiatina in giro. Tutto ciò è reso possibile dall'impiego di un potentissimo sistema 3D. La libertà di movimento concessa dal gioco è semplicemente sbalorditiva. Abbiamo un pad Dual Shock? No? Allora è il caso che ne acquistiamo uno ora, perché Metal Gear Solid darà modo a questo dispositivo di dispiegare le sue capacità come mai prima d'ora. Non solo

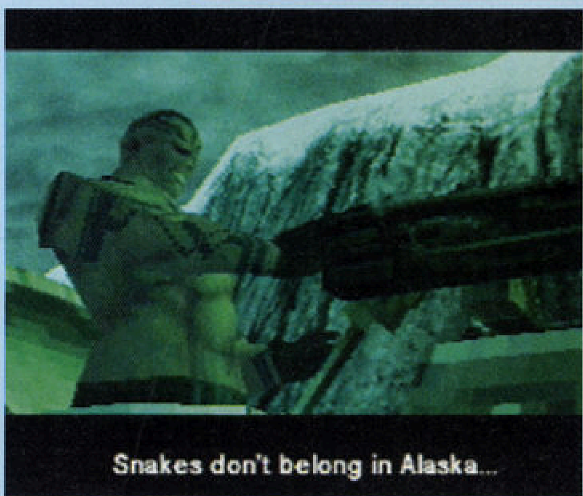


1 COMBATTIMENTI CON I BOSS!

Ognuno dei boss, nove in tutto, costringerà Snake ad affrontare un diverso tipo di combattimento. È molto probabile che ne prenderemo un bel po' prima di renderci conto che i pantaloni di velluto di Mental Otter prenderanno fuoco se riusciremo a ficcarci dentro una granata. Ahi...



▲ Ribaltiamo la situazione sparando a Revolver alle spalle. Vai!





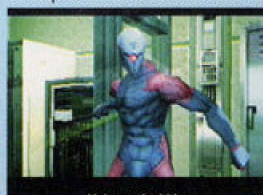
▲ Un robot gigantesco con dentro un cattivo piccolo piccolo. Spariamogli subito!



▲ Forse se ci nascondiamo dietro questa cassa quell'elicottero ci lascerà stare... o no?



▲ Teniamo pronto il nostro fucile di precisione e attiriamo allo scoperto quei maledetti armati fino ai denti!



▲ Facendo esercizio con il video 'Balliamo per stare in forma' il Ninja ha fatto miracoli per i suoi pettorali.

2 OCCHIO ALLE SCATOLE!

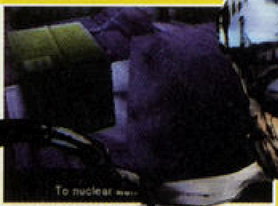
Uno degli oggetti di cui potremo impadronirci è una scatola di cartone. Più precisamente, nel gioco ce ne sono tre. Scegliendo la scatola nel menu la faremo apparire dal nulla, dando modo a Snake di nascondersi sotto di essa. Se non toccheremo il pulsante direzionale Snake se ne rimarrà lì tranquillo come un barattolo di piselli, mentre le guardie gireranno tutt'intorno a lui scoccando occhiatine curiose in direzione della scatola.











◄Appostati nell'ombra...

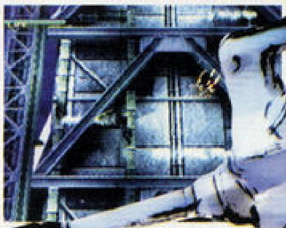
▼Non si può dire che manchino le emozioni.



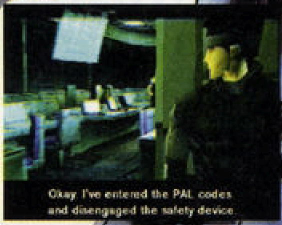




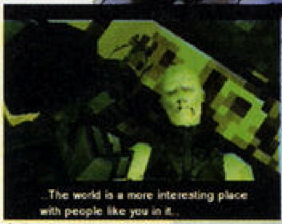
il Dual Shock sussulterà quando faremo fuoco con l'arma di nostra scelta, ma si metterà a vibrare come un pazzo anche quando verremo colpiti. Vibrerà perfino quando una guardia ci vedrà! In quel momento suonerà un allarme e sopra la testa della guardia comparirà un punto esclamativo: quindi lui e tutti i suoi compari accorreranno ansiosi di sottoporre Snake a una ripassata da brivido! A quel punto faremo meglio a darcela a gambe e a trovarci un nascondiglio, fino a quando i nostri amichetti non si dimenticheranno cosa stavano cercando... ehi, nessuno ha mai detto che queste erano le guardie più sveglie! Inoltre, a fare sì che il gioco non si esaurisca in un continuo nascondersi tra depositi e silos, c'è anche una nutrita dose di boss con cui battersi. Di combattimento in combattimento arriveremo infine ad affrontare Metal Gear in persona. I componenti di questa allegra brigata, che hanno nomi spettacolari come Revolver



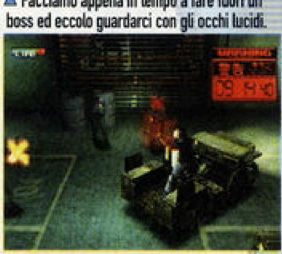


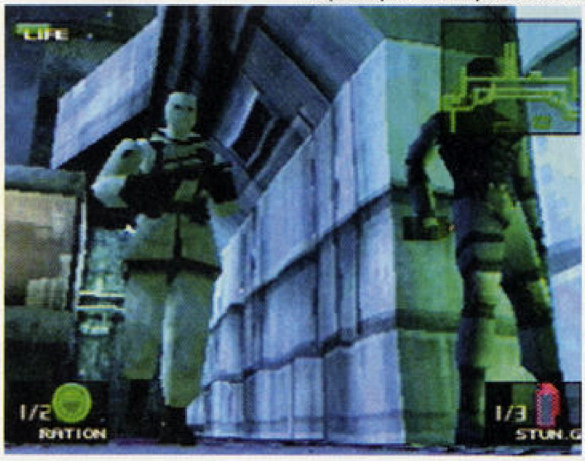


▲ Spariamo più volte a tutto quello che vediamo.



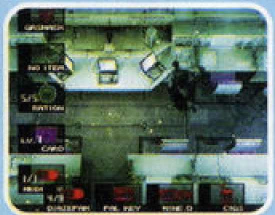
▲ Facciamo appena in tempo a fare fuori un boss ed eccolo guardarci con gli occhi lucidi.





3 ARMI E BAGAGLI!

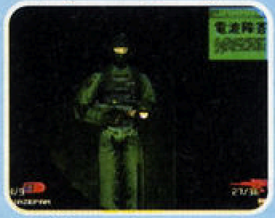
In Metal Gear Solid avremo a disposizione due zaini per riporvi gli oggetti. Quando troveremo un'arma o dell'esplosivo questi finiranno nel settore destro del nostro equipaggiamento. Gli altri oggettini, come chiavi e maschere antigas, compariranno invece nel sinistro. Questo ci consentirà per esempio di selezionare in qualsiasi momento sia un fucile che una chiave.



▲ Per mezzo dei pulsanti laterali scegliamo nel ripostiglio il nostro prossimo oggettino.



▲ Le lenti termiche sono ideali per individuare i nemici di passaggio.



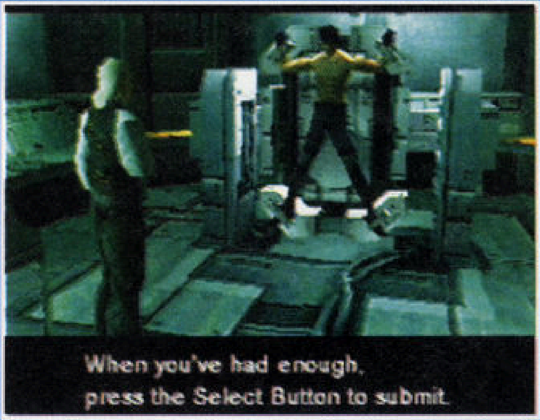
▲ Quel tizio non capirà nemmeno cosa lo avrà colpito quando faremo cantare il nostro fucile di precisione. Ah, ah!



▲ Facciamo partire i missili Nikita utilizzando la visuale in prima persona. Fantastico.

4 SI RICOMINCIA DA CAPO!

Per completare il gioco ci vogliono circa 14 ore, ma noi naturalmente ci abbiamo messo molto meno. Metal Gear Solid però offre moltissime possibilità di giocare ancora, spremendone altro divertimento. Dopo la scena della tortura si delineano due possibili conclusioni diverse.



▲ Completiamo il gioco in 14 ore ed evitiamo di superare la prova della tortura perché abbiamo i polsi come quelli di una bambina. Otterremo il bandana, che ci darà il massimo di munizioni per ogni arma che prenderemo. Potremo quindi giocare di nuovo riducendo tutto quanto a un colabrodo!



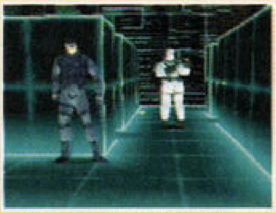
▲ Vai! Riusciamo a superare la prova strofinando il joypad con la punta di una biro intinta nell'olio e salviamo Meryl invece del tizio. Otterremo così lo stealth unit, che ci renderà invisibili permettendoci di avvicinarci furtivamente agli avversari prima di prenderli a schiaffoni.



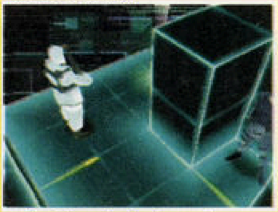
▲ Quando si sfila la tuta subacquea nell'ascensore, Snake ha già addosso la cravatta! Gingilliamoci con la telecamera, scattiamo delle foto, salviamole sulla memory card e se saremo fortunati riusciremo a catturare una delle immagini fantasma dei programmatori.

5 REALTA' VIRTUALE!

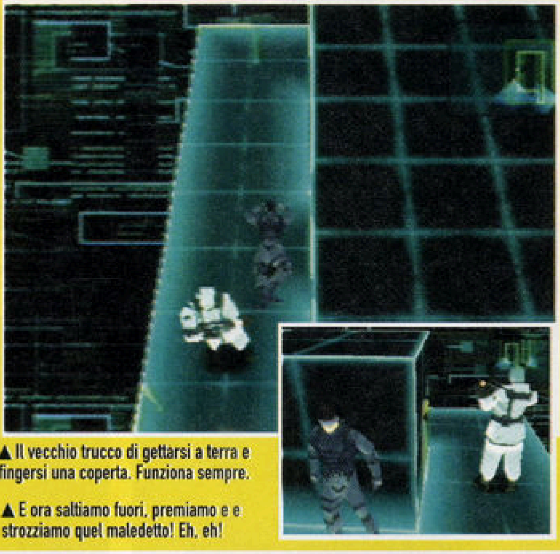
Facciamo un po' di esercizio nell'arte del muoversi furtivamente e nell'uso fondamentale delle armi: la modalità VR Training serve a questo. Queste spettrali missioni 'all'interno di un computer' ci insegneranno a muoverci e a usare le armi.



▲ È come combattere all'interno di un computer! Fantastica questa trovata della modalità VR Training.



▲ Esercitiamoci nel cyberspazio. Diventeremo dei veri uomini.



▲ Il vecchio trucco di gettarsi a terra e fingersi una coperta. Funziona sempre.

▲ E ora saltiamo fuori, premiamo e e strozziamo quel maledetto! Eh, eh!



Ocelot e Vulcan Raven, compaiono ognuno nel proprio scenario caratteristico e devono essere affrontati ciascuno in un modo specifico. Raven, per esempio, si trova all'interno di un mezzo corazzato sulla neve: solo qualche granata ben piazzata, quindi, sarà in grado di eliminarlo. Quanto alla battaglia contro Metal Gear, un gigantesco robot da combattimento armato di ordigni nucleari, si tratta di un'impresa che metterà alla prova le dita e il cervello dei giocatori più incalliti... Come diavolo ce la caveremo contro un aggeggio che ci

6 ASSASSINIO DI PERSONAGGI!

Metal Gear Solid si vale della collaborazione dei migliori attori senza lavoro, che prestano la loro voce ai numerosi personaggi buoni e cattivi del gioco. I dialoghi sono eccellenti, così come le sequenze filmate in cui ognuno di essi ci rivela un altro particolare del nefando piano di conquista del mondo da cui trae spunto il gioco. Brrr...



MERYL SILVERBURGH
Non sono affatto male... e sono anche un soldato altamente addestrato. Anche questo non è male.

SOLID SNAKE
Mi chiamo Snake. Sono qui per salvare gli ostaggi prigionieri nella base missilistica!

REVOLVER OCELOT
Sì, esatto, mi chiamo così. Piantatela di ridere, accidenti a voi!

PRESIDENT AT
Sono il capo della compagnia che produce le armi nucleari e devo essere salvato.

DARPA CHIEF
Beh, che c'è da guardare? Sono un tipo duro!

DECOY OCTOPUS
Un attaccapanni? Ah, ah, ah! Sbagliato! Sono io, Decoy Octopus! Il maestro dei travestimenti!

OTACON
Sono il vostro scenziato nucleare di fiducia.

BIG BOSS
Sono il papà di Liquid Snake, il cattivo dei vecchi giochi Metal Gear a 8 bit. Ecco tutto.

NAOMI HUNTER
Posso aiutarvi dal punto di vista scientifico? È il mio lavoro.

DONALD ANDERSON
Sono un vecchio amico di Solid, oltre che il suo capo. Sono un gentile uomo anziano davvero sveglio.

VICE PRESIDENT
Sono il vostro boss, d'accordo, ma non posso essere anche un po' ambiguo e malvagio? Si che posso.

LIQUID SNAKE
Sono il boss dei boss.

NINJA
Metà uomo, metà macchina... e il tutto fatto apposta per farvi male! Ah, ah! State attenti!

MASTER MILLER
Io vi aiuterò a venirne fuori.

MEI LING
Mi occupo del contatto radio e di molte altre cose, appena ne ho la possibilità.

PSYCHO MANTIS
Non piace anche a voi la sensazione della gomma che aderisce al corpo? Io ne vado pazzo.

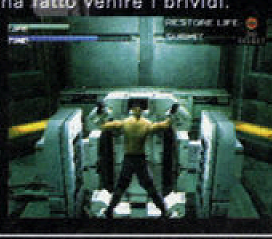


Games Master

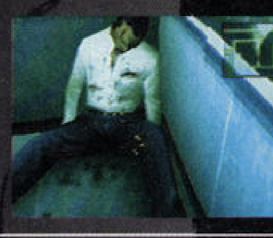
BECCATO, FINALMENTE...

Dannazione, dopo aver passato gran parte del gioco tentando di stare alla larga dalle guardie, ecco che arriva il momento in cui ci facciamo beccare... e loro ci sottopongono a ogni genere di trattamento spiacevole, con tutti i loro vari aggeggi elettrici! Brrr, ci ha fatto venire i brividi.









METAL GEAR SOLID

LE SCALE PER L'INFERNO!

Questa scalinata sembra non finire mai. Dovremo combattere a ogni passo.



Liquid?



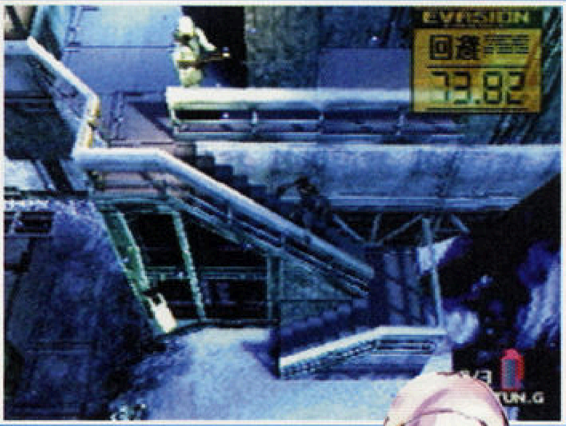
METAL GEAR SOLID

7 ABILITA'

Una delle novità della versione europea del gioco, rispetto all'incomprensibile versione giapponese, è rappresentata dai livelli di difficoltà. Games Master consiglia: facciamo un favore a noi stessi e lasciamo perdere il livello facile a meno che non siamo veramente delle schiappe. Giochiamo invece a livello normale, perché nei livelli di difficoltà difficile ed estremo, che diviene accessibile in un secondo momento, lo scanner scompare.

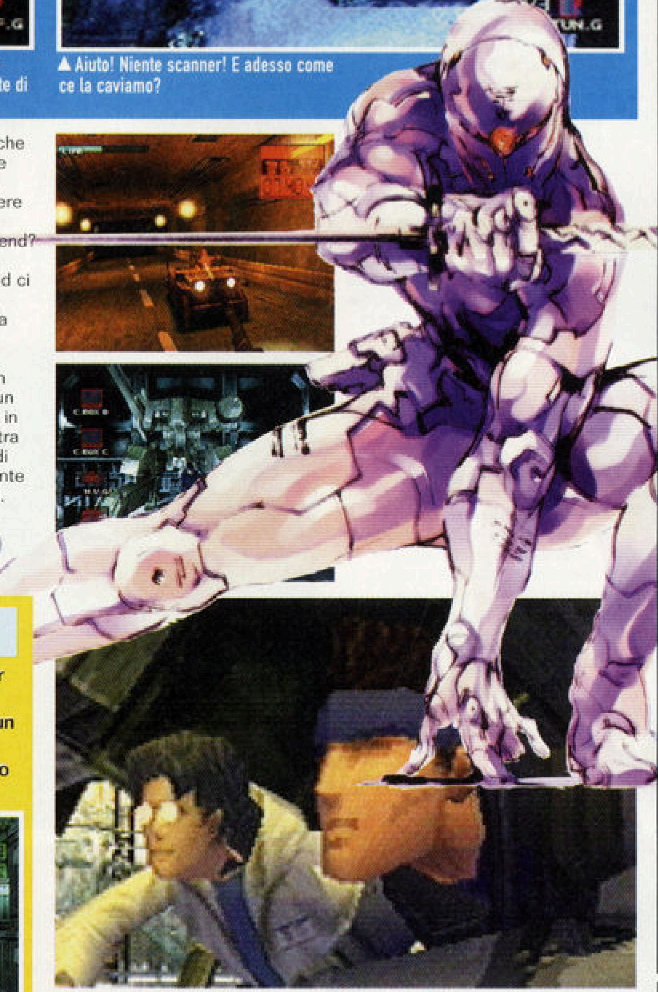


▲ Scegliendo i livelli di difficoltà Facile e Normale avremo a disposizione una miriade di informazioni direttamente accessibili. Visto? Lo scanner ci consente di determinare il raggio visivo di quella guardia.



▲ Aiuto! Niente scanner! E adesso come ce la caviamo?

rovescia addosso missili e proiettili? Ogni volta che batteremo uno dei boss, inoltre, potremo goderci un'altra buona dose di animazioni fra le migliori mai viste in un videogioco! Invece di seguire la tendenza più affermata, che presenta filmati il cui aspetto non ha alcun rapporto con quello del resto del gioco, Metal Gear utilizza il meccanismo del gioco per controllare i suoi personaggi, facendoli conversare tra loro e rivelando così nuovi dettagli sull'eccellente e agghiacciante trama del gioco. Forse questi dialoghi sono un po' troppo lunghi, ma gli attori sono di prima categoria: i dialoghi sono pieni di ritmo e fanno assomigliare gli attori di Resident Evil ai protagonisti di un filmato amatoriale. Le uniche ombre che offuscano questo spettacolare gioco sono riassunte dalla domanda: vale la pena spendere molti soldi per un gioco che riusciremo a finire in un weekend? Sta a noi decidere, ma rinunciando a Metal Gear Solid ci priveremo di una delle più entusiasmanti esperienze nella storia dei videogiochi. Con centinaia di trovate uniche e spettacolari, questo gioco non assomiglia veramente a nessun altro con cui abbiamo giocato in passato. Insomma, la sfida è tra la longevità e la prevedibilità di Tomb Raider 3 e l'entusiasmante originalità di Metal Gear Solid. Noi sappiamo su chi scommettere. Coraggio... proviamoci!



8 SPETTACOLARE, LO SCANNER!

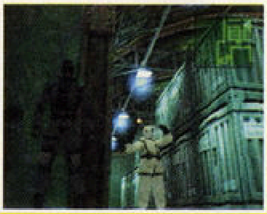
In alto a destra sullo schermo avremo a disposizione uno scanner per mezzo del quale potremo visualizzare le pareti, la nostra posizione e quella delle guardie. I triangoli verdi emessi da ciascun punto luminoso ci indicheranno inoltre la direzione in cui gli avversari staranno guardando. Se entreremo nel loro campo visivo ci vedranno. Meglio evitarlo, quindi.



▲ Facciamoci innanzitutto un'idea della zona.



▲ Visto? Possiamo vedere in che direzione stanno guardando. Rimaniamo alla larga dal campo segnato in verde.



▲ Quando sbadiglia, questa guardia distoglie lo sguardo. ORA è il momento di passarle davanti in fretta!



▲ Rimaniamo dietro l'elevatore o quello ci vedrà. Sta guardando proprio nella nostra direzione!

FORZA, AL CONFRONTO!

Come si piazza Metal Gear Solid messo a confronto con la concorrenza... cioè con pezzi del calibro di Tomb Raider 3, Resident Evil 2 e Chessmaster?



> **Rinunciando a Metal Gear Solid ci priveremo di una delle più entusiasmanti esperienze nella storia dei videogiochi**

il giudizio

aspetto

Forse il gioco più splendido in assoluto. Metal Gear Solid è lindo e lustro dall'introduzione ai titoli di coda.

giocabilità

Massima. Mai provato niente di simile. Pieno zeppo di tocchi di classe: giocarci è una vera gioia.

longevità

Dura un fine settimana. Dopodiché potremo giocare con le modalità extra, ma non è certo Zelda.

il meglio

Avanzare nascosti sotto la scatola di cartone come tartarughe di cellulosa in sovrappeso e armate fino ai denti.



il peggio

Inserire il secondo CD pensando di essere a metà strada, mentre invece il gioco è quasi finito.



Il miglior gioco per PlayStation che abbiamo mai provato. Non passerà molto prima che ci venga voglia di un'altra porzione più duratura.

94%

Se ci piace questo proviamo
Resident Evil, il Director's Cut e Resident Evil 2. Non rimarremo delusi!

PREZZO
L. 119.900

SVILUPPATORE
UBISOFT

EDITORE
UBISOFT

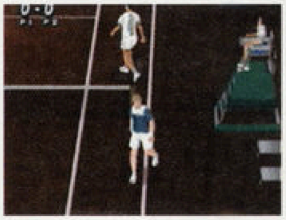
GIOCATORI
1-4

ALTRE VERSIONI
PLAYSTATION

ALL STAR TENNIS

Dopo una lunga attesa, questo potrebbe essere finalmente il primo grande gioco di tennis per Nintendo 64? Mmm...no. Spiacenti...







Il problema di All Star Tennis è che non è né carne né pesce: un gioco di simulazione o un gioco da sala giochi? Un attimo richiede una precisione a livello di pixel per vincere un punto e l'attimo dopo aggiunge l'effetto del fuoco alla palla quando la si gioca con la massima potenza. Purtroppo, però, non riesce a essere abbastanza brillante in nessuna delle due categorie.

All'inizio, il gioco ci permette di scegliere tra giocatori reali e tennisti creati per l'occasione; quelli del primo gruppo, di cui fanno parte personaggi come Michael Chang, Jana Novotna e Amanda Coetzer, camminano impettiti sui campi offrendo uno spettacolo poligonale abbastanza impressionante. Nonostante il fatto che alcuni giocatori siano uomini e altri donne, non c'è nessuna differenza nel loro modo di giocare e ciò significa che possiamo accoppiare due tennisti a caso e gli incontri risulteranno abbastanza bilanciati.

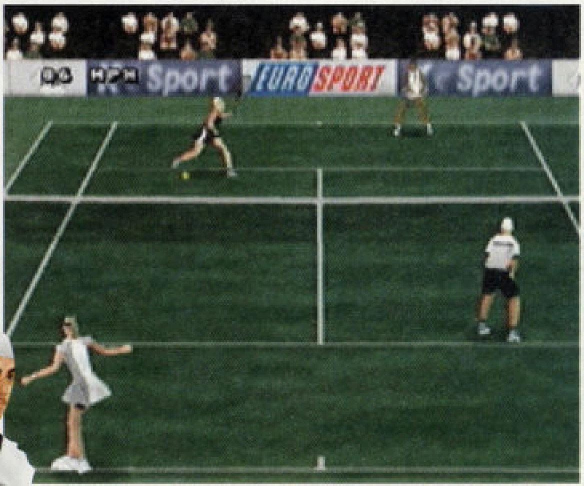
Dobbiamo ammettere che questo lato del gioco per certi aspetti è positivo, ma per altri è negativo. Il sistema di controllo dei giocatori non richiede grande abilità. Le mosse sono facili da eseguire mediante l'uso di solamente quattro pulsanti, il che vuol dire che A e B cambiano vari set di colpi. Di conseguenza, quando premiamo i pulsanti in fretta, ci ritroviamo a eseguire il colpo sbagliato. Probabilmente sarebbe stato meglio dare a ogni pulsante una sua determinata funzione. Il gioco, così come è congegnato, offre una gran varietà di colpi, ma è difficile capire che cosa fare per metterli in pratica. I problemi iniziano a comparire quando prendiamo in considerazione il ritmo del gioco. C'è sempre l'opportunità di recuperare le palle a fondo campo, o tirare delle palle corte proprio un pelo oltre la rete, ma la velocità con la quale i giocatori corrono su e giù per il campo e rispondono ai colpi degli avversari è molto bassa.

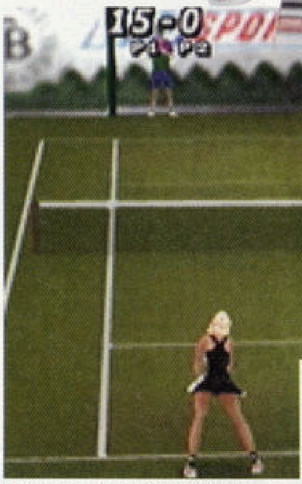
Ci vuole un secolo prima che la palla arrivi dall'altra parte del campo e riguardo ai tuffi... una volta che il nostro tennista si è buttato a terra, possiamo dire addio a qualsiasi possibilità di vincere lo scambio. Inoltre, c'è una strana mescolanza di stili. Proprio quando ci stiamo abituando al fatto che All Star Tennis richiede tempismo e precisione nell'eseguire i tiri, il gioco introduce le mosse speciali. Questo non vuol dire però che All Star Tennis sia un brutto gioco, e può valere la pena dargli un'occhiata.

1 TENNIS BOMBAROLO

La parte più bizzarra di All Star Tennis è la sua modalità Bomb Tennis che, fondamentalmente, prevede l'apparizione di una bomba dovunque atterri la palla. Il motivo? Presumibilmente, rende la vita più interessante, dato che ogni volta che posiamo un piede su di una bomba, questa esplode. Il risultato però non è entusiasmante. C'è da divertirsi per qualche minuto, ma poi ci rendiamo conto che il tennis ordinario è molto più eccitante. Un vero peccato.







▲ Grande servizio! Facciamo attenzione e saremo in grado di bersagliare di ace un avversario dietro l'altro. Ottimo!



2 COLPI SPECIALI!

A ogni giocatore viene data una barra relativa alle mosse speciali che aumenta di un livello ogni volta che eseguiamo un buon tiro. Quando avremo raggiunto il terzo livello, premendo il pulsante superiore destro del pad e Z potremo portare scompiglio con una serie di mosse speciali. Per il nostro immenso piacere sono disponibili degli smash infuocati, teletrasporti, calci semicircolari e tuffi con capriola. Tutto molto carino, ma forse un po' fuori luogo.



▲ Teniamoci a fondo campo e il nostro avversario non avrà nessuna chance.



▲ La tennista inventata Zoe arriva carica di colpi che fanno male.

il giudizio

aspetto

Solidamente e minuziosamente animato, con alcuni campi particolareggiati. Stranamente ha un aspetto un po' da PlayStation.

giocabilità

È facile da giocare, ma è abbastanza difficile arrivare ad alti livelli di maestria. Oh, e il giocatore controllato dalla console ama un po' troppo i colpi speciali.

longevità

Ci durerà parecchio come gioco multigiocatore, ma avrebbe avuto bisogno di più campi e giocatori.

il meglio

Il modo simulazione. Alcuni sibilanti ace sono lì che aspettano di essere giocati.



il peggio

L'introduzione dei tiri speciali. Sarebbe carina in un gioco di tennis in stile da sala giochi, ma è un po' fuori posto qui.

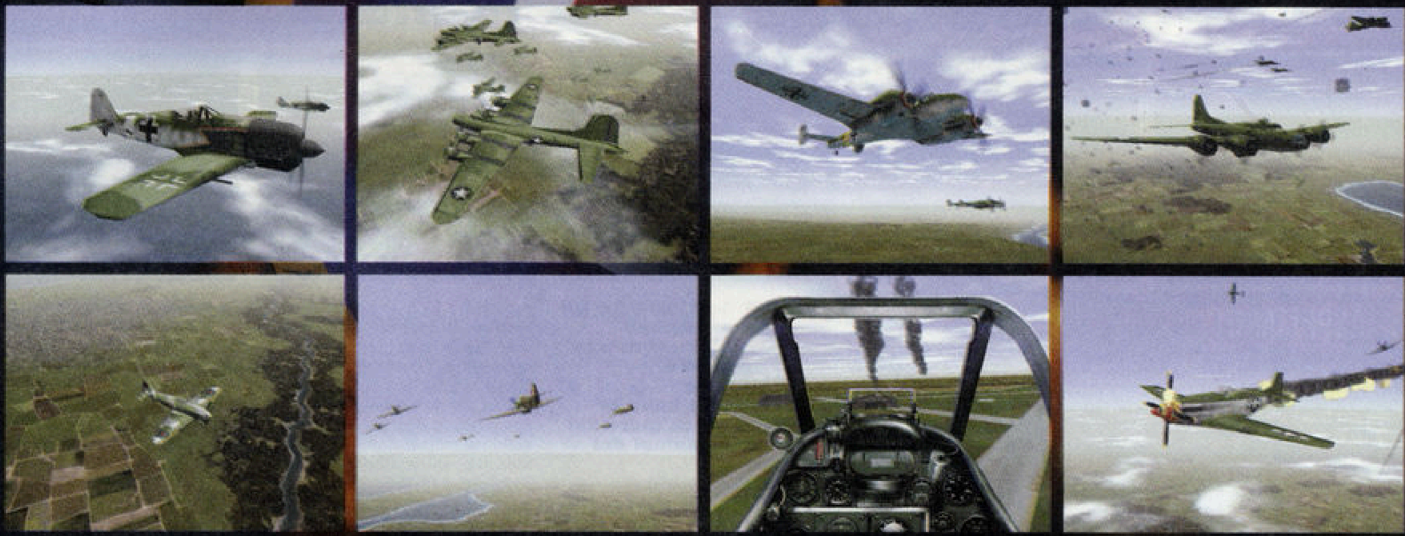


Una rappresentazione del tennis giocabile, ma con un po' troppi piccoli problemi. Se siamo dei fanatici di palla e racchetta, tuttavia, vale la pena farci un giro.

66%

Se ci piace questo... ci piaceranno sia Super Tennis e Smash Tennis per Super Nintendo sia Smash Tennis per PlayStation.

CHE AEREI, CHE BATTAGLIE, CHE STORIA!



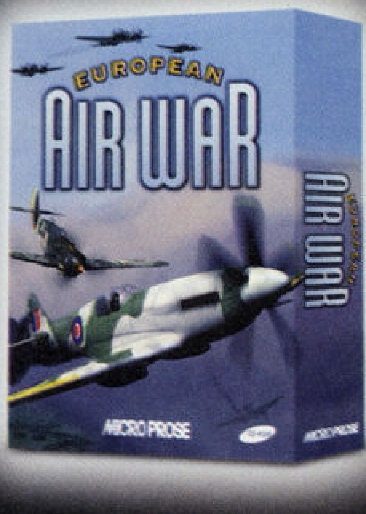
Scegli se far parte dello staff di piloti della Royal Air Force inglese, della Air Force americana o della Luftwaffe tedesca e sorvola i cieli d'Europa alla guida di potenti aerei da combattimento.

Con questo splendido simulatore di volo sarai catapultato, nel modo più realistico possibile, nella mitica Seconda Guerra Mondiale!

E dopo aver scelto il tuo velivolo tra 20 realmente esistiti, potrai decidere se partire per un semplice volo di ricognizione o essere il protagonista di vere e proprie azioni di guerra. Il gioco è suddiviso in tre spettacolari campagne, ognuna delle quali è composta da circa 25 appassionanti missioni... Spesso impegnato in spietati "testa a testa" col nemico, potrai rivivere le maggiori battaglie aeree del periodo 1940-1944 (tutte ricreate con grande accuratezza storica) e riscoprire emozioni belliche d'altri tempi!

Voto: 92

"attualmente si tratta del migliore simulatore di volo ambientato nel passato"
- TGM di Novembre -



Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95/98, Pentium 133 con acceleratore grafico (o Pentium 166 senza acceleratore grafico, si raccomanda un Pentium 200), 32 Mb RAM, 10 Mb (60 Mb consigliati) di spazio libero su HD, Scheda sonora compatibile Windows, SVGA, Mouse, Soundblaster o compatibile, Joystick.

PC CD-ROM

Numero Verde 167-821177

MICROPROSE
www.microprose.com

LEADER
Qualità Interattiva.

HASBRO Interactive

PlayStation

PREZZO
L. 99.900

▼ SVILUPPATORE
EUTECHNYX
▼ EDITORE
INFOGRAMES

▼ GIOCATORI
1-2
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

C3 RACING





Un'altra sfida in arrivo sulla PlayStation per Gran Turismo, TOCA 2 e compagnia... ma riuscirà a reggere il confronto con simili rivali?





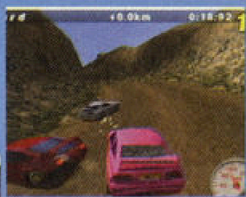






1 ASPETTAMI!

Le macchine controllate dal computer fanno anche qualche errore: ne abbiamo viste due slittare e scontrarsi, ribaltandosi e finendo fuori pista verso una morte sicura. Per la maggior parte della gara, però, sono maledettamente brave. Superare il tizio al primo posto solo per poi vederlo riguadagnare la prima posizione è un'esperienza che ci ha fatto morire di rabbia.



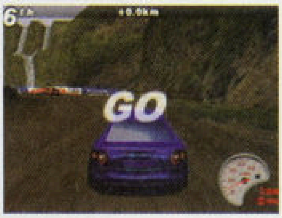
▼ Crack! Sembra che dovremo dare una riverniciata alla macchina dopo la gara.



▲ È qui che i muscoli grafici del gioco iniziano veramente a gonfiarsi. Magia? Eccome! Una pausa provvidenziale rispetto alle immagini all'interno del gioco.

Se siamo fra gli orgogliosi abitanti di una città è probabile che conosceremo bene la strana razza di individui noti come maniaci del volante.

Il loro destino è quello di passare tutte le sere della loro esistenza girando in macchina, tentando di fare colpo su improbabili spettatrici e infrangendo occasionalmente i limiti di velocità. C3 Racing è stato realizzato con la collaborazione di una rivista inglese dedicata a questa particolare categoria di sportivi, ma non si nota molto nel gioco. I suoi circuiti sono ambientati nei pressi di antichi templi peruviani e strade di campagna inglesi in stile TOCA, che non sono gli scenari tipici dei piloti da città. Certo, anche loro rimarrebbero a bocca aperta davanti alla sua splendida grafica e alla velocità delle macchine: non è raro che i loro rombanti motori raggiungano i 150 orari. I sussulti e l'assenza di auto della polizia a cui fare gestacci superandole a tutta birra sono probabilmente destinati a scoraggiare i cosiddetti maniaci del volante. Come gioco di corse per tutti, C3 Racing mostra probabilmente il suo difetto maggiore nell'apparente indecisione sul livello di realismo che intende raggiungere. Cadere in un burrone significa, come nella realtà, la fine immediata del gioco, ma se tenteremo di attraversare uno dei cespugli bidimensionali che costeggiano la pista la nostra macchina si inchioderà come il più testardo dei muli. Un discorso analogo si può fare a proposito del controllo della macchina. Il nostro veicolo è in grado di superare cunette e gibbosità del terreno in modo abbastanza convincente, ma se ci schianteremo a tutta velocità contro una roccia o una palizzata, la macchina si produrrà in un curioso balletto a mezz'aria al rallentatore prima di riatterrare con uno scossone. Malgrado ciò, se riusciremo ad adattarci all'impacciato sistema di comando della macchina, che richiede un uso costante e accurato dei freni, il rischio di finire contro un muro o di precipitare nel mare non rappresenterà più un problema e C3 Racing potrà offrirci un po' di gare ragionevolmente divertenti. Le macchine controllate dal computer ammazzerebbero la loro mamma piuttosto che lasciarci vincere e la miriade di piste e macchine bonus sui cui potremo contare se faremo bene rappresenta un notevole incentivo a darci dentro al massimo. Malgrado tutto ciò, comunque, C3 Racing non offre semplicemente abbastanza per catturarci. Certo, è pieno zeppo di dettagli di classe, come le splendide parti ambientate di notte, i danni subiti dalla macchina a ogni impatto, gli spettacolari scenari di Roma e





2 E SE GUARDIAMO ALLA NOSTRA SINISTRA...

Tanto di cappello e pacche sulle spalle agli artisti responsabili di C3 Racing, che hanno creato scenari veramente ricchissimi. Non potremo vedere Roma alla luce del sole, ma schizzare attraverso le sue stradine buie con la sola compagnia dei nostri fari anteriori è un'esperienza quasi poetica. Il Perù è un altro bel colpo, con le sue statue sinistre e i templi giganteschi che emergono scenograficamente dalla nebbia.



▲ Siamo convinti che gli abitanti del Perù non tratteranno con molta gentilezza questo buffone.



▲ Le texture sono ricavate da vere fotografie e rendono lo scenario assolutamente sbalorditivo.



▲ Duelli a due giocatori con le più pazze macchine del mondo.

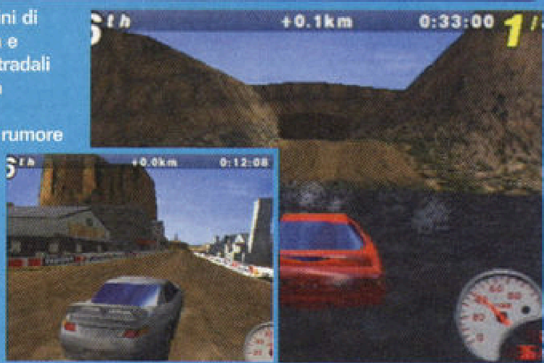
> "I sorpassi e il superamento delle curve sono stati riprodotti in modo molto più efficace in Gran Turismo & C..."

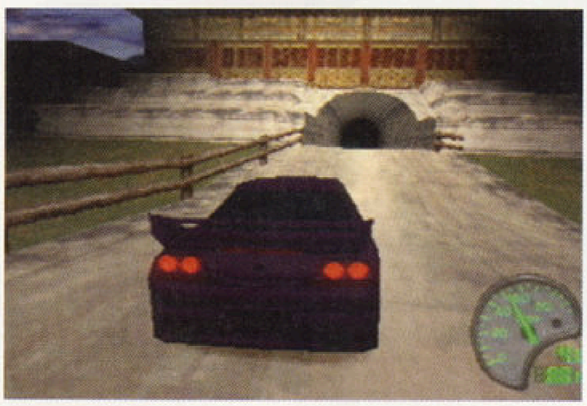
Monaco. Le corse a rotta di collo nei tunnel, i sorpassi e il superamento delle curve sono però stati riprodotti in modo molto più efficace in Gran Turismo & C.
Inoltre, quel che più conta... il gioco non è abbastanza realistico da tenere lontani dalla strada quei maledetti maniaci del volante di cui sopra, dannazione!



3 CHE MANOVRE!

A parte le solite differenze in termini di maneggevolezza fra una macchina e l'altra, anche le diverse superfici stradali modificano il comportamento della macchina. Guidare sul fango non comporterà soltanto un divertente rumore di risucchio, ma anche la tendenza della macchina a slittare fuori pista precipitando nel vuoto. Allo stesso modo, sarà possibile prendere delle scorciatoie fuori pista, in America per esempio, ma la diversa maneggevolezza della macchina potrebbe sconvolgere i nostri piani.





POLE POSITION?

Scopriamo come C3 Racing si piazza rispetto a Gran Turismo e TOCA 2, sulla base di sei elementi essenziali dei giochi di corse, attraverso questa utile tabella.

	MAX POWER	GRAN TURISMO	TOCA 2
EFFETTI ATMOSFERICI	✔	✘	✔
PERCORSI NOTTURNI	✔	✔	✘
SCONTRI REALISTICI	✘	✘	✔
DANNI IN TEMPO REALE	✔	✘	✔
MACCHINE PERSONALIZZABILI	✔	✔	✔
PISTE A DUE SENSI	✔	✔	✔

il giudizio

aspetto

Musica funky e grafica che sa il fatto suo, ma se lo paragoniamo a Gran Turismo o a TOCA 2 il suo effetto è minore.

giocabilità

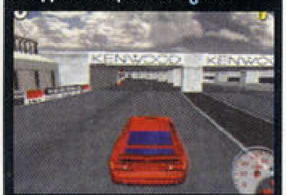
È difficile prendere la mano sulle macchine, ma ci attendono un bel po' di gare rapide, divertenti e coinvolgenti.

longevità

È abbastanza difficile, ha una modalità a due giocatori e un ampio numero di percorsi.

il meglio

Schizzare lungo i tunnel di Monaco a una velocità sufficiente a strapparci i capelli dal cranio.



il peggio

Impantanarsi con i comandi e vedere la nostra macchina cadere nel vuoto dentro un burrone. Aaaargh!



Niente da dire su C3 Racing: è bello da vedere, veloce e coinvolgente, ma Gran Turismo è un fuoriclasse...

72%

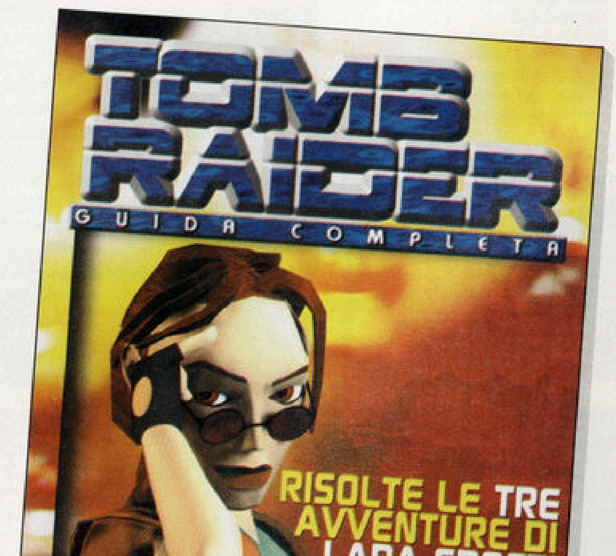
Se ci piace questo allora Gran Turismo ci farà impazzire, ma diamo un'occhiata anche a TOCA 2, che è una specie di C3 Racing con una marcia in più.

QUESTO MESE CON SOLE 8.000 LIRE IN EDICOLA COMPRI



1 LA TUA RIVISTA PER GIOCARE DA CAMPIONE

2 UNA GUIDA COMPLETA PER CONOSCERE TUTTI I TRUCCHI E SEGRETI DEI TRE TOMB RAIDER




TOMB RAIDER
GUIDA COM
IN REGALO LA GUIDA A TOMB RAIDER 1, 2 E 3
PlayStation Power
APRILE
TOMORROW NEVER DIES
ARRIVA IL GIOCO DI JAMES BOND
PROVATI!
METAL GEAR SOLID
C3 RACING
TIGER WOODS PGA 99
MONKEY HERO
SENSIBLE SOCCER
MEGA MAN LEGEND
DEVIL DICE
4 SPLENDIDI POSTER IN REGALO
IL RITORNO DI PSYGNOSIS
I SEGUITI DEI GRANDI CLASSICI:
DESTRUCTION DERBY 3
WIPEOUT 3
F1 '99
LA SOLUZIONE DI CRASH BANDICOOT 3



PlayStation

PREZZO
L. 79.900

▼ SVILUPPATORE
SHIFT
▼ EDITORE
SCEE
▼ GIOCATORI
1-5
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

DEVIL DICE

Progenie di Satana! Cugino di Belzebù! Siamo pronti a giocarci l'anima? OK, allora...

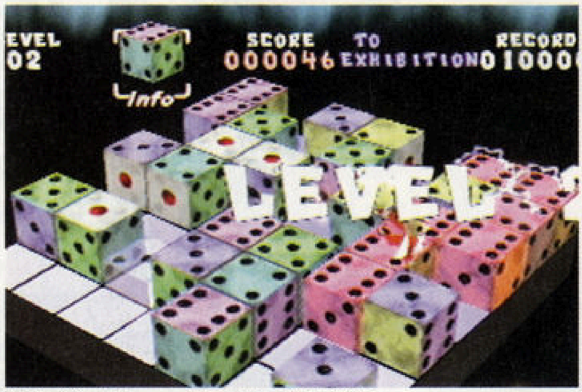






Malvagio. È un termine relativo, no? Definiremmo forse malvagio qualcosa che ci allontanasse dai nostri cari, costringendoci per ore a rabbrividire, fremere e sudare in una stanza buia? Niente affatto: lo chiameremmo invece un videogioco. Più precisamente, lo chiameremmo Devil Dice. Prima che dalle pareti cominci a colare salsa di pomodoro, dobbiamo ammettere che Devil Dice, malgrado non sia l'equivalente di Hannibal Lecter in termini di giochi di enigmi, è senz'altro diabolico. L'idea di base è quella di maneggiare dadi cubici all'interno di un'arena, allineandoli in file che raggiungano la lunghezza indicata sulle loro facce superiori. Dovremo cioè, per esempio, formare una fila di tre dadi tutti con tre punti sulla faccia rivolta verso l'alto. Coprire anche soltanto un piccolo spazio formando simili file è un vero rompicapo: è come completare un puzzle in cui tutti i pezzi sono cubici e hanno sei facce, ognuna con un'immagine diversa. Passando alle modalità di gioco disponibili, la modalità Trial è senz'altro la più semplice. In essa avremo una vasta arena continuamente riempita da nuovi dadi e il nostro obiettivo sarà di tenerla sgombra per il maggior tempo possibile. La modalità Puzzle è più difficile, ma comunque non terrificante: dovremo tentare di liberare un certo numero di arene più piccole con un numero prestabilito di mosse. Le due modalità di gioco che più si avvicinano a vere incarnazioni infernali sono le modalità Battle e War, che sono davvero una sfida enorme. Il problema è che si svolgono in un'unica arena. Non solo, ma può anche capitare che i diavoletti di due o più giocatori cerchino di spostare lo stesso dado. Sulle prime è divertente, ma alla lunga diventa irritante quando i nostri rivali finiscono regolarmente per sconvolgere i nostri piani lungamente elaborati. Questo è un gioco davvero folle e la modalità a un giocatore è interessante e coinvolgente.

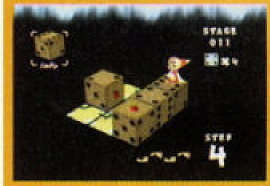
Se su questa solida base fosse stato innestata una modalità a due giocatori analogamente divertente, Devil Dice avrebbe potuto essere un gioco di enigmi veramente infernale. Invece è solo un bel gioco.



▲ Ben fatto, abbiamo spostato un bel po' di dadi. Ottimo.

1 PUZZLE DIABOLICO!

Stranamente la modalità più coinvolgente è quella Puzzle, in cui dovremo liberare piccole arene di dadi con un numero prestabilito di mosse. Potremo farli ruotare, spingerli e piazzarli sopra a quelli che stanno per scomparire: i modi in cui tentare di risolvere ogni enigma saranno moltissimi, ma sarà uno solo quello giusto.



▲ Le orme in basso a destra indicano quante mosse ci rimangono.



▲ Dal momento che la somma dei numeri sulle facce opposte di un dado è uguale a sette, possiamo sapere qual è il numero sulla faccia nascosta.



▲ La chiave per risolvere questi enigmi è pianificare in anticipo un certo numero di mosse.



▲ Piazziamo tutti e quattro i dadi con i 'quattro' rivolti verso l'altro e ce l'avremo fatta!

2 DIAVOLO DI UN'OPZIONE A PIÙ GIOCATORI!

Una sfida a cinque nella risoluzione degli enigmi. Sembra fantastico, no? Beh, non lo è: è, invece, un totale e pazzesco macello. Certo, può anche essere divertente importunare i diavoletti degli avversari, ma a causa della loro interferenza è praticamente impossibile combinare qualcosa di intelligente, il che è dopotutto lo scopo fondamentale di tutti i giochi di enigmi.





▲ Può sembrare divertente, ma è un vero INFERNO! Purtroppo l'opzione a cinque giocatori diventa ben presto una gran confusione.

◄ La modalità a due giocatori è ancora gestibile, anche se ci si continua a pestare i piedi a vicenda.


▲ I quadrati in alto indicano quanti dadi abbiamo messo al loro posto.


▲ Se non riusciremo a eliminare un numero sufficiente di dadi finiremo nel paradiso dei diavoletti e non potremo più prendere parte alla modalità a più giocatori. Questo purtroppo accadrà un sacco di volte.

il giudizio

aspetto

Più che bello da vedere il mondo di Devil Dice è chiaro, ma i suoi strani personaggi e le luci hanno un aspetto malignamente suggestivo.

giocabilità

Porta la nostra mente avida di enigmi in un'altra dimensione: la terza. Impegnativo anche per i fanatici degli enigmi.

longevità

Una volta presa la mano potremo passare secoli solo a giocare in modalità Puzzle. Una fantastica modalità a un giocatore.

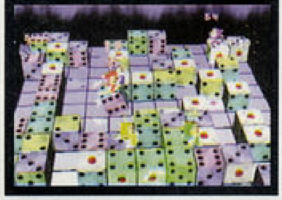
il meglio

La modalità Puzzle è quanto di più ipnotico ci sia capitato di provare dai tempi di Tetris. Chi soffre di insonnia è servito!



il peggio

Due diavoletti. Un dado. Proviamo a immaginare di farci i dispetti in un gioco di enigmi.

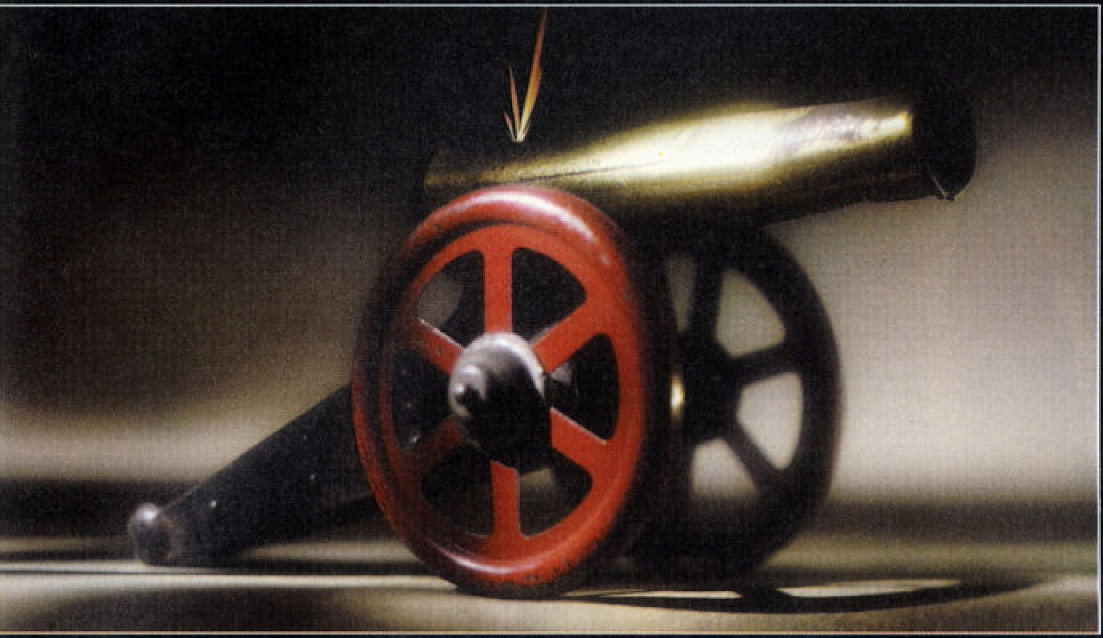


Un gioco di enigmi originale, intelligente e coinvolgente, ma che non riesce a far vibrare all'unisono le nostre cellule cerebrali. Da utilizzare tra un incontro e l'altro di Bust-A-Move.

78%

Se ci piace questo proviamo la serie Bust-A-Move, che rimane il massimo fra i giochi di enigmi per la PlayStation. Portiamocene subito a casa un episodio.

i CD-Rom sono originali, il prezzo è rivoluzionario. E parlano italiano.



Ogni CD-Rom a sole 9.900 lire.

ogni CD-Rom è originale, integrale, in italiano e a sole 9.900 lire.



- vasta selezione di titoli originali
- Oltre 2.000 punti vendita in Italia
- Oltre 1.000.000 di copie già vendute

Per chi non si accontenta facilmente, ecco un'incredibile rivoluzione: 9&nove, la più emozionante collana di CD-Rom originali Microforum Italia che raccoglie giochi, intrattenimenti, educational e utilities, in italiano e a sole 9.900 lire. Lasciatevi catturare dalle incredibili animazioni. Ammirate la creatività della grafica e la brillantezza dei colori. Sfruttatene l'intelligenza e l'utilità. Ma soprattutto... iniziate la collezione. L'occasione è unica. Difficile opporre resistenza. Per conoscere i titoli della collana e scoprire quale è il punto vendita più vicino, visitateci su internet www.microforum.it o contattateci al numero 06 44243033.

Per diventare nostri concessionari, contattateci allo 06 44243033

Microforum Italia Point. Il meglio a meno.

Microforum Italia srl via Antonio Musa, 13 - 00161 Roma - tel. 06 44243033 - http://www.microforum.it - e-mail: info@microforum.it

PC

PREZZO
L. 109.900

▼ SVILUPPATORE
MAXIS
▼ EDITORE
ELETRONIC ARTS
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

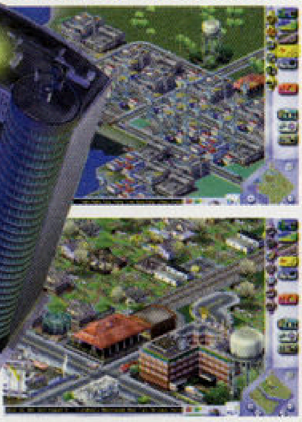
Games Master

SIM CITY 3000

Beh, cosa c'è di male ad abbattere un bell'ospedale o una scuola elementare nuova di zecca per costruire al loro posto una puzzolente e gigantesca centrale elettrica? Avanti, che c'è di male?



È tempo di dimostrare il nostro valore. Quante volte ci siamo lamentati di come è costruita la città in cui viviamo? Insomma, perché il cinema multisala non è di fianco a casa nostra, in modo da non dover prendere la macchina per andarci? Perché non possiamo avere un McDonald's nella nostra via? E perché intasano le strade con autobus giganteschi quando le macchine vanno più forte e si potrebbe lasciare loro più spazio? Le risposte a queste domande stanno tutte qui, nell'ultimo esemplare della serie di giochi per PC dal successo più inatteso. Niente azione, una dose terrificante di strategia e un sacco di tempi morti. Eppure, questi giochi continuano a vendere milioni di copie. Perché? Perché a tutti noi piace l'idea di creare la nostra città ideale, per poi assistere alla sua distruzione a causa di disastri di ogni tipo in modo da poterla ricostruire da capo. L'idea alla base del gioco non potrebbe essere più semplice. Progettiamo una città per i nostri simili e cerchiamo di tenerli allegri aggiungendo progressivamente nuovi edifici, migliorando i servizi e, in generale, tentando di trasformarla in un paradiso. Potremo edificare zone residenziali, commerciali e industriali, allacciarle con la rete elettrica e starcene tranquilli a guardarle svilupparsi. Trascorreremo quindi il resto della vita cercando di venire incontro alle richieste dei minuscoli abitanti. Solo il cielo sa se ne avranno, di lamentele. Tutto ciò che costruiremo, collegheremo o modificheremo in qualsiasi modo innescherà una reazione a catena, influenzando qualche altra parte della città: dovremo destreggiarci meglio di un giocoliere con un braccio solo che faccia volteggiare seghe circolari infuocate. Se falliremo i nostri abitanti se ne andranno a frotte, mentre in caso di successo avremo modo di sottrarre abitanti alle città circostanti e di attirare nella nostra nuovi e interessanti investimenti. Si tratta di un gioco di equilibri che potrà assorbirci per ore di fila. La principale differenza rispetto alla versione precedente del gioco è costituita dal miglioramento della grafica. Sebbene non sia il gioco tridimensionale tutto pepe che ci era stato promesso (speriamo in Sim City 4000) gli edifici sono talmente dettagliati che zoomando al massimo potremo quasi vedere i mattoni, se aguzzeremo lo sguardo. Mentre ci troveremo a questa distanza, inoltre, potremo anche curiosare un po' nella vita dei nostri piccoli abitanti. Procedendo nel gioco, e osservando i giorni della nostra vita dileguarsi magicamente, scopriremo poi un sacco di altri piccoli dettagli che lo renderanno ancora più divertente da esplorare con lo sguardo. Parlaimo degli aerei





1 CAMBIARE L'ARREDAMENTO IN STILE SIM CITY!

Come trasformare una paesaggio piatto e vuoto nella vasta metropoli dei nostri sogni? Facile, quando si sa come fare. Armati solo di qualche ora di tempo e di 20.000 dollari, ecco come dovremo organizzarci...



▲ Spianiamo il territorio se ne abbiamo voglia, o altrimenti cominciamo a edificare zone residenziali compatte e facilmente accessibili. Colleghiamole quindi con strade, in modo che i nostri cittadini più pigri possano raggiungere in macchina ogni angolo della città.



▲ I nostri abitanti avranno bisogno di posti di lavoro e di luoghi dove fare acquisti, perciò dovremo edificare zone commerciali e un quartiere industriale, un po' fuori, però, per tenere lo smog lontano dalle aree residenziali.



▲ Accidenti a queste diavolerie moderne. I nostri cittadini avranno bisogno di elettricità per far funzionare ogni cosa. Costruiamo quindi una centrale elettrica fuori città sempre per evitare l'inquinamento e colleghiamo le varie zone allacciandole alla rete elettrica.



▲ Costruiamo una centrale idrica o alcune cisterne e colleghiamo le varie zone con tubature: così i nostri cittadini potranno lavarsi e usare l'acqua per cucinare. Teniamo basse le tasse e la gente comincerà ad arrivare. Chissà cosa si aspettano...

2 UN DISASTRO DOPO L'ALTRO!

Così abbiamo costruito la nostra cittadina ideale. Ben fatto. Quanti meravigliosi edifici. Speriamo solo di avere da parte un bel po' di fondi, perché c'è già in agguato un bel disastro...

INDEPENDENCE DAY!



▲ Invasione degli alieni. Guardiamoli incidere graffiti nei prati e andarsene con i nostri edifici. Non possiamo fare molto di più che starcene a guardare. Dove diavolo è Will Smith quando serve?

TERREMOTO!



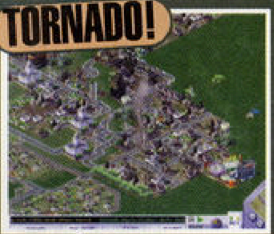
▲ La terra trema ed ecco che i nostri edifici crollano e le nostre infrastrutture vengono semidistrutte. Dovremo spendere vagonate di quattrini per rimettere tutto a posto, solo per stare ad aspettare che accada di nuovo.

INCENDI!



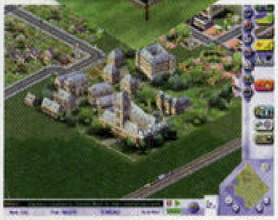
▲ Abbiamo voluto risparmiare sul bilancio dei vigili dei fuoco e non abbiamo costruito loro abbastanza centrali da coprire tutta la città in espansione? Bel colpo: ecco il risultato. Dovremo spedire in giro squadre di pompieri e abbattere gli edifici danneggiati dal fuoco.

TORNADO!

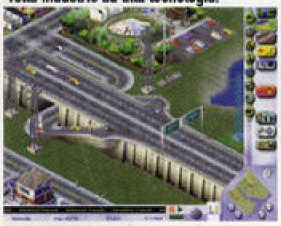


► Se abbiamo visto il film Twister sappiamo quali massacri possono provocare i tornado. Teniamo gli occhi ben aperti quando nella nostra ridente cittadina arriva una di queste cose. Suoniamo le sirene d'allarme e facciamolo in fretta.





▲ La nostra università attirerà i cittadini più intelligenti, che attireranno a loro volta industrie ad alta tecnologia.



▲ Un'autostrada può servire ottimamente per smaltire il traffico, ma ricordiamoci di costruire anche qualche uscita.

che ronzano intorno al nostro aeroporto e dei treni e dei convogli della metropolitana che sfrecciano davanti ai nostri occhi. Sebbene l'idea del gioco possa suonare eccitante quanto trascorrere una giornata aspettando che la vernice si asciughi, rimarremo davvero sorpresi dalla rapidità con cui ci appassioneremo al compito di risolvere i problemi quotidiani dei nostri cittadini, tentando nel frattempo di espandere la nostra metropoli fino a riempire i centocinquanta chilometri quadrati dell'area di gioco. Potremo divertirci con miriadi di opzioni, che ci consentiranno di intervenire su ogni aspetto della vita della città. Non arriveremo al tipo di dettaglio che piacerebbe ai maniaci delle simulazioni, cioè stabiliremo l'ammontare delle tasse e fisseremo il bilancio, ma non dovremo occuparci dei vari affari a livello individuale, ma ci sarà quanto basta per tenerci occupati. Sim City 3000 non è certo la rivoluzione che speravamo. In effetti non rappresenta un grosso balzo in avanti rispetto a Sim City 2000. Tuttavia è un gioco che ci terrà incollati al monitor anche per mesi, migliorato sul piano della grafica e infine, ciò che più conta, che arriva secoli dopo il suo predecessore.
È più che probabile, perciò, che tutti gli appassionati dei precedenti giochi della serie Sim City vi ritroveranno a un tempo un vecchio amico e una nuova sfida. Non molto diverso, ma decisamente gradevole. Rivoluzione no, ma evoluzione senz'altro.
Per noi è più che sufficiente. Decisamente consigliato.

> "Non è la rivoluzione che speravamo. Tuttavia ci terrà incollati al monitor per mesi..."

3 MA COS'HANNO DA LAMENTARSI?

Abbiamo dato loro la città perfetta in cui vivere, ma ecco che iniziano a lagnarsi. Visto che siamo persone gentili, però, invece di sfrattarli tutti dovremo cercare di andare incontro alle loro esigenze.

TRASPORTI!



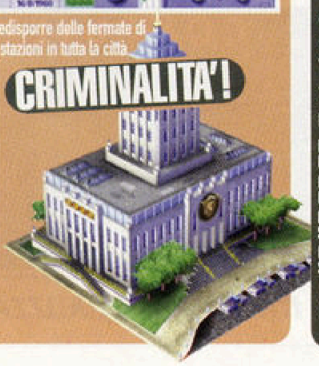
▲ Gli ingorghi si moltiplicano. La soluzione? Predisporre delle fermate di autobus e costruire una rete metropolitana con stazioni in tutta la città.

ACQUA!



▲ Maggiori saranno le dimensioni della nostra città, maggiore sarà il consumo d'acqua. Portiamo le tubature nelle zone rimaste a secco.

CRIMINALITA'!





QUESTO SÌ CHE È INTERESSANTE!

Costruire una città è interessante; ma lo è anche di fronte a tutte le novità che appariranno nei negozi nel periodo in cui giocheremo? Vediamo per quanto tempo queste cose riusciranno a mantenere vivo il nostro interesse...



il giudizio

aspetto

Grafica ottimamente dettagliata e una certa varietà nella colonna sonora. Gradevole a vedersi.

giocabilità

Dovrebbe essere noiosissimo, ma chissà come riesce a conquistarci completamente.

longevità

Questo mostro di gioco non ha praticamente fine. Davvero coinvolgente e destinato a un uso continuo.

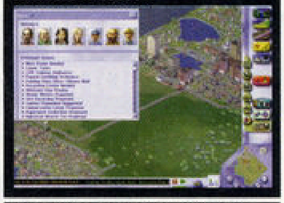
il meglio

Trasformare un borgo insignificante in una città ideale... e ottenere nuovi edifici in premio.



il peggio

Quei rompiscatole di cittadini che trovano sempre qualcosa di cui lamentarsi. Ma volete chiudere il becco?!



Non è il balzo in avanti rispetto a Sim City 2000 che avremmo desiderato, ma rappresenta un progresso e ha una capacita straordinaria di coinvolgimento una volta presa confidenza.

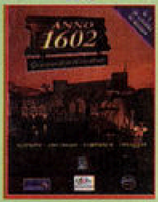
89%

Se preferiamo un po' più di azione nei nostri giochi, però, dovremmo provare qualcosa in stile Total Annihilation.

COMPUTER ONE®

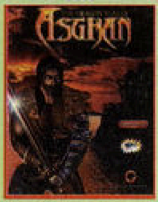
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

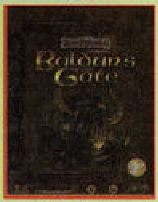
LE ULTIME NOVITA'

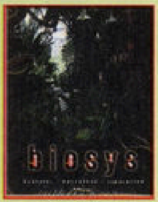
ANNO 1602 -ITA-

LIT. 94.900

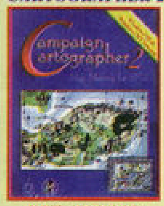
APACHE HAVOC -ITA-

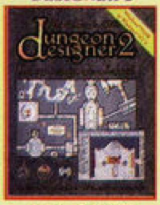
LIT. 99.900

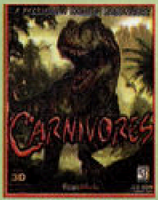
ASGHAN -ITA-

LIT. 99.900

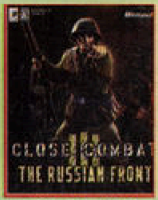
BALDUR'S GATE -ITA-

LIT. 94.900

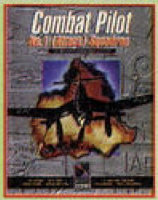
BIOSYS

LIT. 79.900

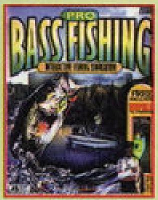
CAMPAIGN CARTOGRAPHER 2

LIT. 129.900

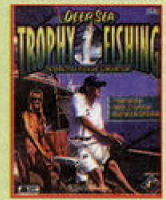
DUNGEON DESIGNER 2

LIT. 79.900

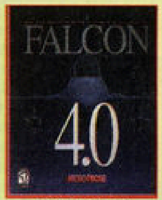
CARNIVORES

LIT. 79.900

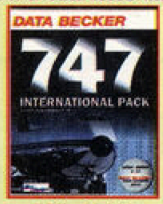
CLOSE COMBAT 3

LIT. 109.900

COMBAT FLIGHT SIM. COMBAT PILOT D.DISK

LIT. 54.900

PRO BASS FISHING

LIT. 79.900

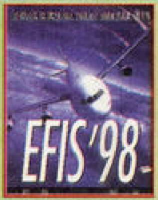
DEEP SEA TROPHY FISHING

LIT. 64.900

FALCON 4.0

LIT. 99.900

FLIGHT SIMULATOR 98 747 INTERNATIONAL

LIT. 64.900

FLIGHT SIMULATOR 98 BERMUDA TRIANGLE

LIT. 89.900

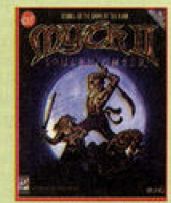
FLIGHT SIMULATOR 98 EFIS '98 PAPATANGO

LIT. 84.900

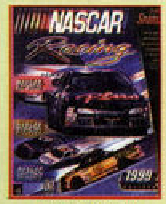
FLIGHT SIMULATOR 98 MAYDAY MAYDAY

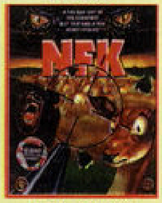
LIT. 59.900

FOOTBAMM WORLD MANAGER

LIT. 89.900

MYTH 2

LIT. 99.900

NASCAR RACING 99

LIT. 94.900

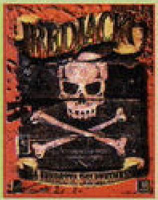
NFK:NATURAL FAWN KILLER

LIT. 64.900

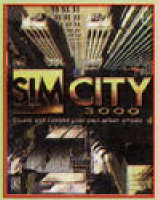
QUAKE 2: NETPACK EXTREMITIES

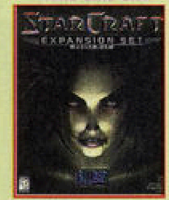
LIT. 49.900

TUROK 2

LIT. 99.900

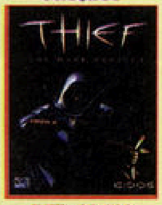
RED JACK -ITA-

LIT. 94.900

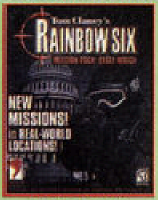
SIM CITY 3000 Versione ITALIANA

LIT. 109.900

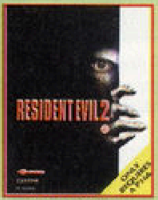
STARCRAFT: BROOD WARS data disk

LIT. 69.900

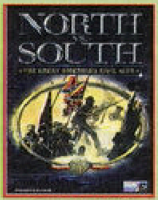
STARSIEGE TRIBES

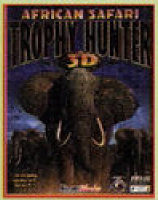
LIT. 119.900

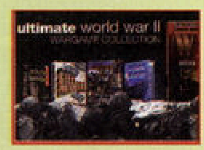
THIEF: THE DARK PROJECT

LIT. 99.900

TOM C.RAINBOW 6: EAGLE'S WATCH D.D.

LIT. 59.900

RESIDENT EVIL 2

LIT. 89.900

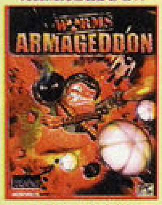
NORTH VS SOUTH

LIT. 94.900

TROPHY HUNTER: AFRICAN SAFARI

LIT. 79.900

ULTIMATE WORLD WAR II WARGAME

LIT. 99.900

BIG 6IX COMPILATION HUNTING

LIT. 99.900

WORMS ARMAGEDDON

LIT. 79.900

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

RICORDA!!! DA COMPUTER ONE OGNI 2 GIOCHI ACQUISTATI NE RICEVERAI ALTRI 3 COMPRESI NEL PREZZO

(offerta valida fino ad esaurimento scorte, i pacchetti sono gia' predisposti dal magazzino non vi e' pertanto possibilita' di scelta)

VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI ???

MIO 04-99

Compila in ogni sua parte questo coupon
(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome__________ indirizzo__________ CAP_____ CITTA'__________ Prov._____
TELEFONO__________ Possiedo: ___Console __Personal Computer

Configurazione del mio PC __________
Console Marca e Modello __________

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

PC

PREZZO
L. 99.900

SVILUPPATORE
EA SPORTS

EDITORE
ELETRONIC ARTS

GIOCATORI
1-18

ALTRE VERSIONI
NESSUNA

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Chi ha detto che quattro splendide ruote sono il sogno di ogni uomo? I veri uomini ne preferiscono due e vestono in pelle...





La Formula Uno? La Formula Uno è solo per mezze cartucce: se vogliamo mettere alla prova il nostro coraggio dobbiamo farlo su due ruote. A volte addirittura su di una.
E le altre volte? Beh, basti solo di dire che dobbiamo indossare una spessa tuta di pelle per evitare di provocarci una bella irritazione. Prima di continuare, è nostro compito chiarire una cosa. Superbike World Championship è un'accurata simulazione di uno dei più difficili sport su due ruote. Chi non è disposto a sporcarsi le ginocchia non dovrebbe neanche scomodarsi a fare domanda per questo tipo di lavoro. La prima volta che cavalcheremo un bolide di sicuro non azzeccheremo una curva, faremo capriole sopra la pista e trascorreremo il resto della gara facendo castelli di sabbia aspettando l'entrata in scena del personale medico. Come ogni altra simulazione di altissimo livello, Superbike World Championship richiede parecchia materia grigia. È necessario studiare i percorsi e rendersi conto di cosa è capace di fare la nostra moto. Non è facile, ma ne vale la pena quando siamo responsabili di un veicolo che probabilmente costa più di quello che siamo in grado di guadagnare in tutta la nostra vita. Nel caso lo troviamo un po' troppo difficile, comunque, possiamo sempre cambiare e affrontare la modalità Action, regolare il livello di difficoltà su Beginner e attivare tutti gli aiuti automatici alla guida. Tutto diventa improvvisamente più abbordabile. Gli appassionati saranno contenti di sapere che sono stati inclusi tutti i dati possibili. Possiamo correre su tutti i circuiti ufficiali e giocare impersonando il nostro pilota preferito. Esiste un problema tuttavia: i dati sono quelli dell'anno scorso. La nuova stagione è già iniziata, quindi sborseremo soldi per acquistare un gioco già superato. Perché? Perché Electonic Arts lo ha ritardato fino a dopo Natale in modo da non farlo scontrare con l'altro suo gioco ambientato nel mondo delle due ruote, Moto Racer 2. L'altro problema è che non si ha mai l'impressione di sfrecciare a tutta velocità a meno che la visuale non sia quella dal cruscotto, e con questa visuale il tutto è quasi ingiocabile. Freniamo per prendere una curva e penseremo di esserci fermati fino a che, dando un'occhiata al contachilometri, vedremo che stiamo ancora andando forte. Questo è un po' demoralizzante. Perché darsi la pena di imparare a guidare una moto da più di seicento milioni se la sensazione che abbiamo è quella di viaggiare sopra a un motorino nei pressi di un supermercato? È l'unica pecca, ma è piuttosto grossa.





▲ Qualche altro di questi e di sicuro ringrazieremo la mammina per averci fatto indossare la nostra miglior tuta di pelle.

1 LE BANDIERE

Andando nella modalità simulazione e attivando tutte le opzioni di realismo, dovremo correre secondo le regole. Ci sono quattro bandiere, ma è solamente una che vogliamo vederne.



GIALLO! C'è stato un incidente. I corpi sono dappertutto, scegliamo se evitare la carneficina o stringere i denti e buttarci.



NERO! Fine della corsa. La bandiera nera significa che siamo stati dei cattivi ragazzi e ci hanno squalificato. La massima vergogna.



BLU! Umiliazione completa. Si traduce in: "Ora levati dai piedi!" Stiamo per essere doppiati, perciò accostiamo al lato della strada e lasciamo passare i veri uomini.



A SCACCHI! Quella piacevole bandiera a scacchi vuol dire che abbiamo vinto e che faremo festa con donne mezze nude e champagne.

2 Regolazioni

Differentemente dalle Formula Uno, tutte le Superbike sono approssimativamente uguali, il che significa che abbiamo bisogno di sfruttarne al meglio le prestazioni. Facciamo pratica prima della grande corsa e utilizziamo la schermata della messa a punto per controllare la telemetria e modificare le regolazioni.



◄ Modifichiamo alcune di queste linee contorte e la nostra moto andrà più veloce, apparentemente.



► Almeno ora possiamo dare la colpa della nostra sconfitta alle regolazioni della moto.



▲ Qualcuno ha visto la mia moto? È rossa, ha due ruote e nessuno sopra.



▲ Avviciniamoci più di così alla pista e avremo un brutto attacco di mal di mare.

il giudizio

aspetto

Ci saremmo aspettati di più da Electronic Arts. Grafica passabile con oggetti che sbucano dal nulla e una scarsa sensazione di velocità.

giocabilità

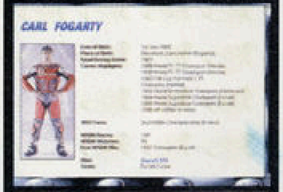
La più realistica simulazione di motociclismo mai conosciuta dall'uomo. Studiare i percorsi è l'unico modo per avere successo.

longevità

Giochiamo in modalità Action e vinceremo. Mettiamo la modalità Sim e ci aspetterà un duro lavoro.

il meglio

La soddisfazione che abbiamo vincendo il nostro primo Campionato.



il peggio

Il mondo dei corridori di Superbike è un mondo di veri uomini, ma dobbiamo fissare delle ragazze mezze nude per dimostrare che lo siamo?



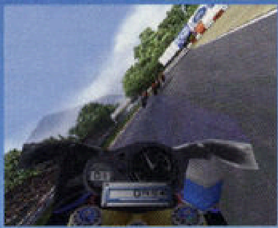
Un capolavoro mancato. Gli appassionati avranno l'acquolina in bocca ma, a meno che non siamo degli appassionati delle due ruote, dovremmo invece rimanere fedeli al nostro gioco di auto favorito.

85%

Se invece non ci piace il duro lavoro che ci attende con Superbike World Championship, proviamo lo stile più semplice di Moto Racer 2.

L'ESIBIZIONE!

Saliamo, premiamo a fondo il pulsante dell'acceleratore e facciamo pratica nella vecchia e nobile arte delle due ruote. L'unico altro consiglio che possiamo dare è di mantenere la traiettoria e di mettere giù le ginocchia prima possibile.



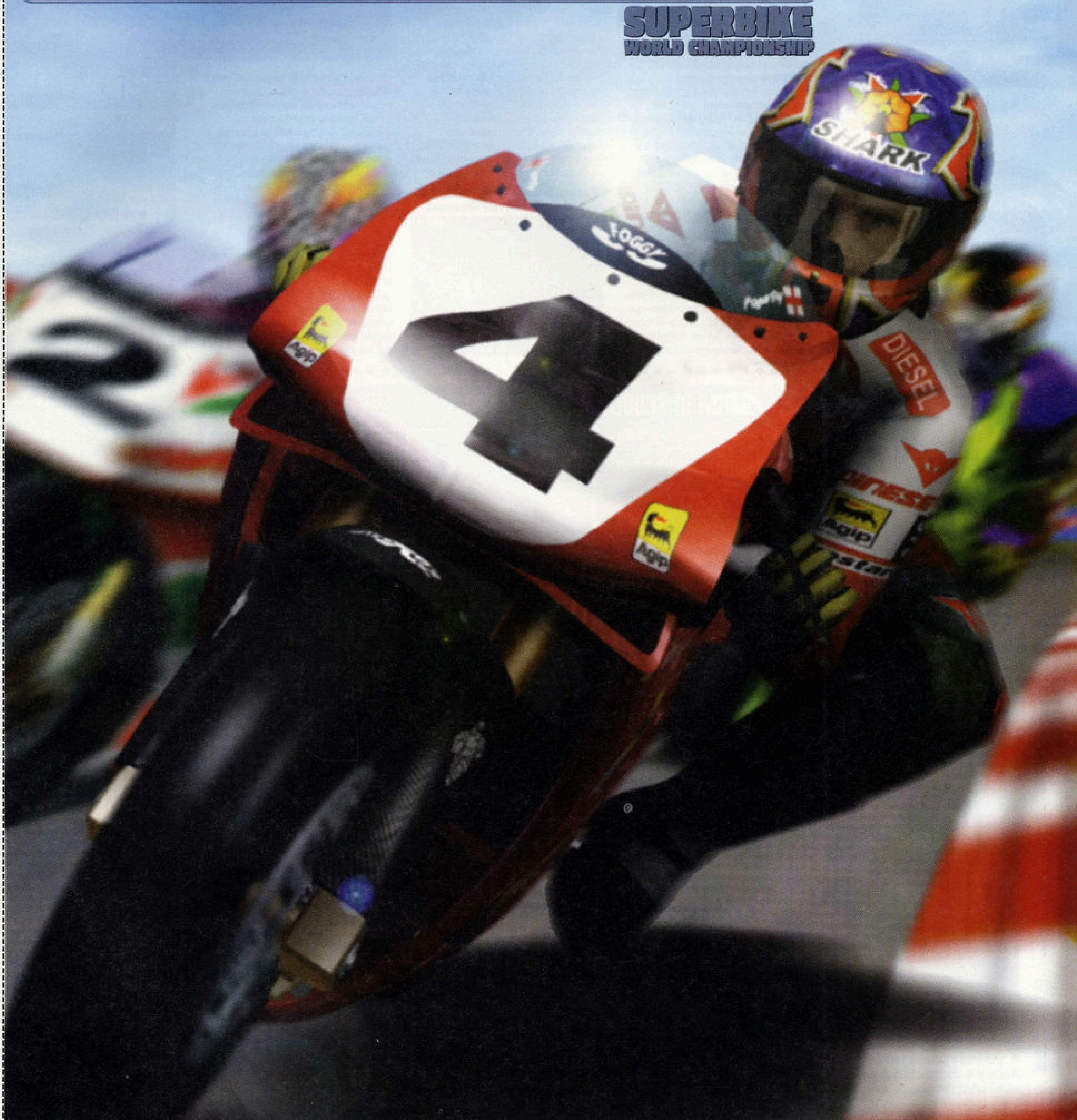
▲ Aspettiamo di aver superato la curva, raddrizziamoci e teniamoci pronti.



▲ Rimettiamoci in posizione e acceleriamo quanto più possibile. Non esageriamo comunque…



▲ Teniamoci sulla traiettoria e anticipiamo le curve. È l'unico modo per vincere.



RECENSIONE

PlayStation

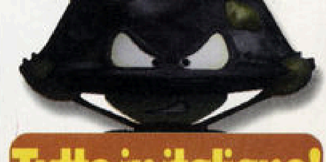
PREZZO
L. 109.900

▼ SVILUPPATORE
BLAM
▼ EDITORE
TAKE TWO
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

MONKEY HERO

Bizzarrie pelose attendono i patiti dei primati. Monkey sarà anche una scimmia, ma è un eroe o no?





Tutto in italiano!

Le scimmie normalmente trangugiano tonnellate di banane, fanno 'uh, uh' e sono pelose. Di conseguenza, quando se ne presenta una che sfoggia un elegante vestitino, brandisce un'asta di legno e dimostra una certa padronanza dell'italiano, è d'obbligo prenderne nota. È questo il caso di Monkey Hero. Anche se, per essere onesti, questo è solo l'inizio della storia. Ispirata a una leggenda cinese, la vicenda di Monkey introduce tre mondi paralleli, con spiriti da incubo, anime di bambini e otto capitoli mancanti di un libro di magia. Toccherà al nostro amico peloso ritrovarli, attraverso una miscela di incantesimi, trovate ingegnose e bestiacce da pestare a morte con un manico di scopa. Stiamo parlando di un gioco di ruolo nella sua forma più essenziale. Con una vista dall'alto, in stile Alundra, Monkey vaga qua e là scambiando chiacchiere con altri personaggi, trova oggetti, risolve semplici enigmi e si diverte. Per un novizio dei giochi di ruolo Monkey Hero può rappresentare un gradevole divertimento. Veniamo al meccanismo di gioco. Vestiremo naturalmente i panni di Monkey e otterremo fin dall'inizio dell'avventura quello che si rivelerà essere il nostro miglior alleato: il nostro bastone. Questo fenomenale oggetto ci servirà soprattutto per bastonare i nemici, ma occasionalmente si presterà anche ad altri usi. Per esempio, dopo aver ottenuto un certo elemento magico, potremo trasformare il bastone in un dispositivo simile a un elicottero. Fra le altre chicche che attendono di finire nelle nostre mani ci sono dinamite, giavellotti esplosivi, punti di energia, vite extra e utilissimi mortaretti cinesi, estremamente pratici per eliminare i muri più fastidiosi. Chi tuttavia si aspetta qualcosa che metta alla prova le sue capacità intellettuali è destinato a rimanere deluso. Giganteschi pioli di legno ci sbarrano la strada? Prendiamo la mazza, sferriamo un colpo e dei pioli rimarrà solo il ricordo. Una porta chiusa? Basterà trovare la chiave. Monkey Hero è una storia per ragazzi, in stile disegno animato. Abbastanza gradevole per gli occhi, senza che abbia peraltro nulla di stupefacente. È carino, ma per alcuni potrebbe risultare un po' monotono.

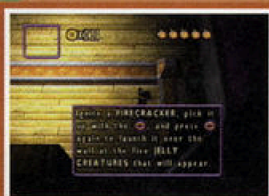
▼ Un topo di biblioteca? No, ma dietro le favole si nascondono cose interessanti.



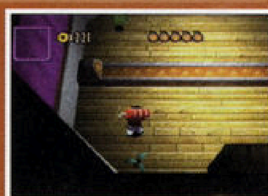


1 GIORNI DI SCUOLA...

Sarebbe già abbastanza facile così, ma Monkey Hero ci guida per mano attraverso i rudimenti di ogni nuova abilità da noi acquisita, per assicurarsi che impariamo a utilizzarla. Ricordiamo quanto impariamo: ci sarà utile più avanti.



▲ Queste chiacchiere ci comunicano cosa dobbiamo fare e come.



▲ Di conseguenza è facilissimo destreggiarsi con gli esplosivi e farne buon uso.



▲ Nel dubbio proviamo a spingere e a tirare, poi al limite risolviamo il problema con qualche bomba.



▲ Sullo schermo scorrono parole destinate a darci un'idea della trama. Avvincente? Così così.



► Tutto preso a correre e a darsi da fare, Monkey fa la sua figura. Se ci piacciono gli animali pelosi, s'intende...

2 PERCHÉ NO?

Raccogliere oggetti, volare, scrutare con attenzione e utilizzare ciò che troviamo: queste sono le attività essenziali dell'avventura lungo la quale guideremo il nostro buffo scimmiotto. Chi ama le corse e le scazzottate non sta guardando il gioco giusto.



▲ Grazie alla magia, ecco Monkey trasformarsi in un elicottero peloso. Mmm...



► Guardiamo dappertutto: chiavi e incantesimi sono lì che ci aspettano.

il giudizio

aspetto
Graziosi effetti di illuminazione e ambientazioni piacevoli. I personaggi però sono un po' blocchettosi.

giocabilità
Lungo e coinvolgente, ma troppo spesso incline a un'eccessiva facilità. Ai fanatici dell'azione sembrerà l'incarnazione della noia.

longevità
È abbastanza vasto da divertire i novizi dei giochi di ruolo per molte ore, ma per i più esperti sarà un gioco da ragazzi.

il meglio
Il nostro fedele amico di legno. Il bastone di bambù rappresenta la nostra migliore e più duratura difesa contro gli spiriti maligni.



il peggio
I compiti da svolgere: troppo semplici. Palizzate da abbattere, seguite da altre palizzate da abbattere...



Un prodotto ben confezionato che non è una gran sfida intellettuale ma si mostra a tratti gradevole.

72%

Se ci piace questo potremmo optare per Alundra, Wild Arms o per il tuttora insuperato Final Fantasy 7.



TOP GUN
HORNET'S NEST
Entra in cabina, infiamma i motori e... via!
I migliori muoiono giovani? Questo è quello che dicono, ma Top Gun 2 è la tua occasione per provare il contrario! Nei panni di Tom Maverick, impossessati di un F/A-18 Hornet della Marina Americana e preparati all,avventura arcade più intensa della tua vita! Gli scenari sono splendidi...
Peccato che non avrai il tempo per ammirarli. La tua missione, infatti, è quella di distruggere, distruggere e poi ancora distruggere. Il tutto dovendo identificare i tuoi obiettivi il più in fretta possibile: ogni esitazione ti potrebbe essere fatale. Riceverai gli ordini direttamente dal comandante Hondo, e se riuscirai a compiere la tua missione, il tuo nome sarà per sempre nella leggenda Top Gun!
Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Richiesti: Windows 95/98, Pentium 166 Mhz, 32Mb Ram, 255 Mb liberi su HD, Lettore CD-ROM 4X, Video: compatibile DirectDraw, Sonoro: compatibile DirectSound, DirectPlay compatibile, Acceleratore grafico: Direct3D compatibile, Ottimizzato per MMXWindows 95/98 Raccomandati: Pentium 200, 64Mb Ram, Lettore CD-ROM 4X, 400Mb liberi su HD, 3D accelerator card.
PC CD-ROM
Numero Verde
167-821177
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
MICROPROSE
www.microprose.com
™, ® & © 1998 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Top Gun and Related Marks are Trademarks of Paramount Pictures. MicroProse is an authorised user. MICROPROSE is a registered trademark of MicroProse Software, Inc. All other trademarks are the property of their respective holders.
LEADER
Qualità Interattiva.
HASBRO
Interactive

PC

PREZZO
L. 79.900

▼ SVILUPPATORE
TEAM 17
▼ EDITORE
HASBRO INTERACTIVE

▼ GIOCATORI
1-8
▼ ALTRE VERSIONI
PLAYSTATION

WORMS ARMAGEDDON





Il vecchio Nostradamus avrà anche predetto la fine del mondo, ma non ha detto che i vermi avessero qualcosa a che fare con l'avvenimento...

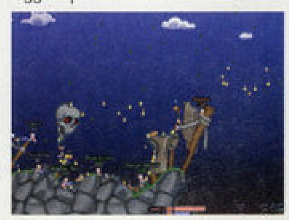


GM CAPOLAVORO

I vermi in fondo sono simpatici animaletti. I piccoli amici del giardiniere e del pescatore in questa circostanza si trasformano in soldati armati di fucili, decisi a fare a pezzi uno scenario colorato e gli eserciti di altri mangia-terra loro simili. È la terza uscita per questi implacabili anellidi e se dobbiamo credere a Team 17, sarà anche l'ultima in formato 2D.

Sulla scia del successo di Worms 2, Armageddon utilizza una versione aggiornata dello stesso sistema per visualizzare il combattimento, il che significa che il gioco risulterà in massima parte familiare fin dal primo istante. Stiamo parlando di caverne piatte ma bizzarre e stupefacenti, costoni e superfici rocciose su cui la nostra squadra di vermi darà battaglia per mezzo di una vasta dotazione di armi. Alcune di queste saranno a lungo raggio, altre adatte al corpo a corpo e altre riusciranno a dare un nuovo significato al termine 'follia'. Resistendo alla tentazione della terza dimensione e del tempo reale, Armageddon rimane un gioco basato sui turni. In altri termini, dopo che a uno dei nostri vermi verrà data una possibilità di agire, dovremo assistere impotenti mentre gli avversari sferreranno il loro attacco. Malgrado Worms 2 fosse già praticamente perfetto nella modalità a più giocatori, Armageddon contiene un certo numero di novità concepite per migliorare quella a un solo giocatore. La novità più sostanziosa è costituita dalle missioni: situazioni in cui dovremo conseguire determinati obiettivi, come impadronirci di alcune casse o eliminare un verme in particolare, spesso entro un limite di tempo. Per qualificarci per le missioni più dure dovremo superare un addestramento di base.

Niente paura: questo addestramento è molto più divertente di quanto possa apparire e comprenderà esercizi di tiro al bersaglio e l'utile impiego di oggetti non offensivi come travi e funi da ninja. L'interfaccia del gioco è da sempre perfetta e di conseguenza rimarrà in massima parte la stessa. Faremo camminare e saltare il nostro verme mettendolo in posizione prima di scegliere armi e oggetti per mezzo del mouse.



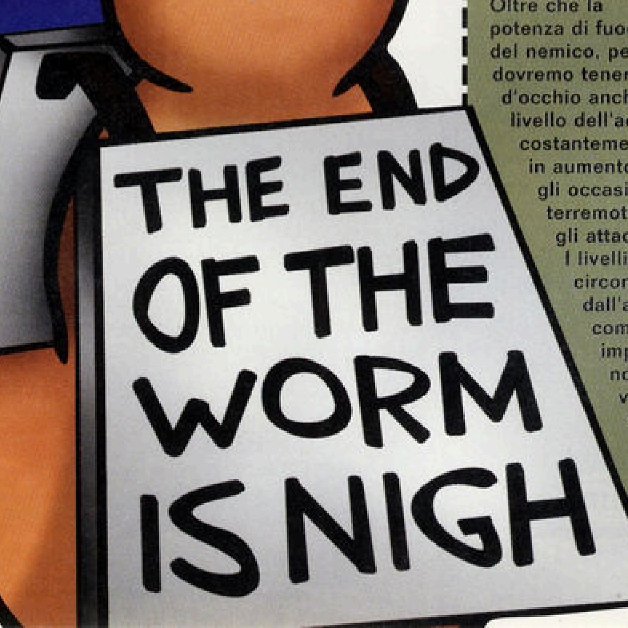
1 RIFACCIAMOGLI IL TRUCCO!

Worms Armageddon è largamente personalizzabile: ci consente di modificare ogni sorta di aspetto, dalla potenza e il numero delle armi fino alle dimensioni e alle forze della squadra. Se vorremo, avremo la possibilità di giocare ogni volta in modo nuovo. Potremo perfino modificare nel corso del gioco alcune opzioni, come per esempio la lunghezza della miccia delle granate, che ci permetterà di determinare l'intervallo di tempo che trascorrerà prima della loro esplosione.





▲ Preferiamo dare ai nostri vermi forze sovrumane o solo dei nomi bizzarri?

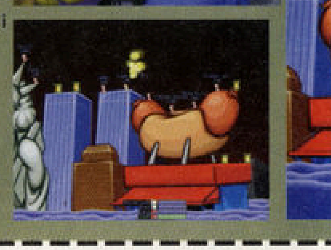




2 CHE ARSENALE!

Ora le armi fra cui scegliere sono più numerose che mai e alcune possono avere effetti devastanti. Oltre che la potenza di fuoco del nemico, però, dovremo tenere d'occhio anche il livello dell'acqua costantemente in aumento, gli occasionali terremoti e persino gli attacchi nucleari. I livelli sono circondati dall'acqua e, come impareremo a nostre spese, i vermi non sanno nuotare.





3 UN POSTO SICURO

I paesaggi di Worms Armageddon non sono lì per bellezza. Per mezzo di attrezzi come fiamme ossidriche, martelli pneumatici e corde da ninja potremo creare o raggiungere buchi dove stare al sicuro, cioè spazi in cui i nostri vermi potranno rintanarsi riparandosi dagli attacchi nemici.



▲ Questo posto offre infinite opportunità per nascondersi. Entriamoci!



▲ È un problema quando ci si trova vicino al margine della mappa... perché è facile essere sbattuti giù.



▲ Le zone troppo aperte possono renderci vulnerabili...



> "Giocando sullo stesso schermo è immensamente divertente spedire a turno gli avversari al paradiso dei vermi."



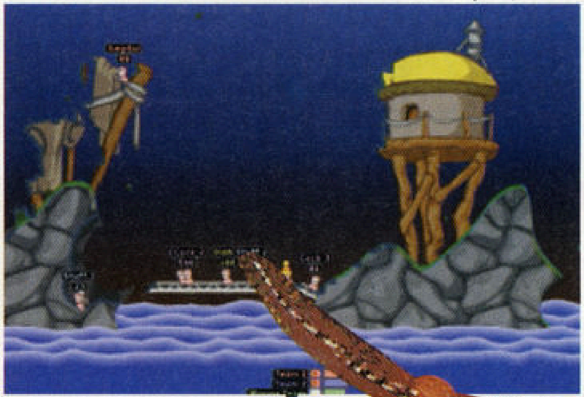
Si tratterà solo di fare la nostra scelta e quindi di fare fuoco. Servendoci di determinate armi, come il bazooka o il bombardamento al napalm, dovremo tenere conto della direzione e dell'intensità del vento, indicate sullo schermo da foglie in movimento e da una specifica barra. Se sbaglieremo la nostra valutazione il nostro proiettile rischierà di venire deviato e perfino di abbattersi su uno o più dei nostri soldati con conseguenze letali. Come i suoi predecessori, Worms Armageddon dà il meglio di sé nella modalità a più giocatori. Giocando in più persone sullo stesso schermo è immensamente divertente scatenare a turno l'inferno sugli avversari, e la sensazione di divertimento viene ulteriormente aumentata dalle favolose animazioni della morte dei vermi e dai relativi effetti sonori. Anche se simile a Worms 2 sul piano della grafica, Armageddon presenta progressi in quantità sufficiente da presentarsi come un gioco assolutamente da consigliare. Scegliere i nomi delle squadre, modificare il territorio e selezionare le armi speciali a nostra disposizione sono tutti elementi che contribuiscono all'atmosfera del gioco, rendendo le fasi di preparazione quasi altrettanto divertenti del gioco in sé.

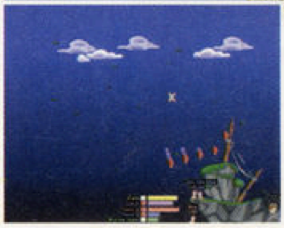


▲ Quando il nostro verme morderà la polvere assicuriamoci che si porti qualcun altro con sé.

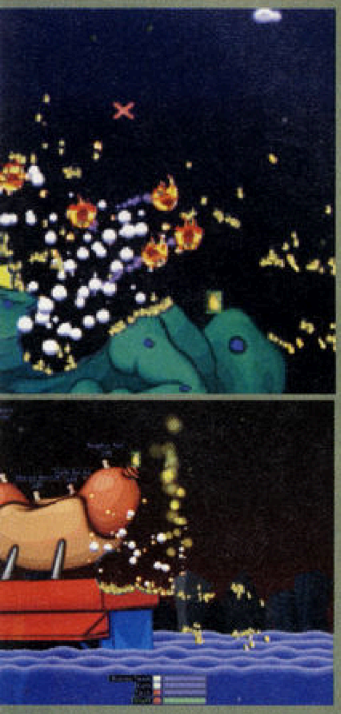


▲ Cerchiamo di non farci intrappolare nei crepacci, perché si trasformeranno in trappole mortali se il nemico userà napalm o benzina.











▲ Può essere difficile individuare tutti i dettagli dello scenario: prendiamoci tutto il tempo necessario prima di fare fuoco.

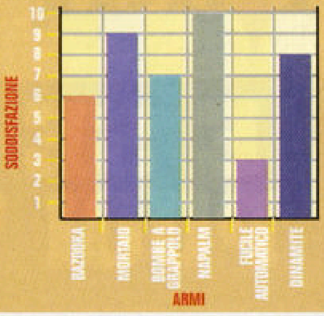


▲ Potremo avere un sacco di squadre ora...



ANDIAMO A PRENDERLI!

L'arsenale di Worms Armageddon è molto vario. Ci sono armi convenzionali e altre veramente bizzarre. Ecco una guida agli articoli migliori e peggiori in termini di potenza distruttiva.



il giudizio

aspetto

Grafica in stile disegno animato, esplosioni spettacolari, menu di opzioni ed effetti sonori divertenti.

giocabilità

Ancora basata sui turni, ma si tratta probabilmente della scelta più adatta al gioco. Iniziare è facile, farsi conquistare altrettanto.

longevità

L'opzione a un giocatore è migliorata, ma è sempre giocando con un amico che potremo tirare tutta la notte.

il meglio

Lanciare un attacco di sorpresa contro un verme avversario e osservare mentre viene colpito proprio in testa.



il peggio

Farci fuori con la nostra stessa arma perché non abbiamo notato un minuscolo dettaglio dello scenario davanti a noi.



Non sarà una grande novità, ma ci sono progressi a bizzeffe. È semplicemente impossibile non divertirsi giocando con Worms Armageddon.

90%

Se ci piace questo proviamo Worms 2, che dovremmo riuscire a trovare in offerta speciale; anche Lemmings potrebbe piacerci.

PER VINCERE QUESTA BASTA METTERE INSIEME UN COMPUTER, IL NUMERO IN EDICOLA DELLA E UN PO' DI

SI', ANCHE TU PUOI VINCERE FANTASTICI PREMI USANDO IL TUO COMPUTER E SCATENANDO LA TUA FANTASIA.
Basta partecipare al grande concorso offerto dalla rivista "Il mio computer", da LEXMARK e Packard Bell.

LE REGOLE DEL CONCORSO SONO SEMPLICI.
Le trovi tutte sul numero in edicola de "Il mio computer".

Prova anche tu potrai vincere una montagna di fantastici premi, compresa questa Alfa Romeo GTV da sogno.



VINCI CON

LEXMARK™

Packard Bell®

E SE L'ALFA ROMEO PUOI VINCERE ANCHE

FANTASTICA ALFA ROMEO GTV QUATTRO SEMPLICI COSE: UNA STAMPANTE, RIVISTA "IL MIO COMPUTER" FANTASIA ...

NON PERDERE LA STRAORDINARIA OCCASIONE!!! CORRI SUBITO A COMPRARE IL NUMERO IN EDICOLA DELLA RIVISTA IL MIO COMPUTER




L.9.000 APRILE

IL MIO COMPUTER

GRANDE CONCORSO

VINCI UNA ALFA GTV E TANTISSIMI ALTRI PREMI

MENSILE - ANNO 4 N.4 (40) - APRILE 1999 SPED. IN A.P. - 45% ART 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - MILANO

6 COMPUTER COMPLETI A PREZZI STRACCIATI

A PAG. 8

TRUCCHI E SEGRETI PER USARE LA POSTA ELETTRONICA

BASTANO 350 MILA PER UNA STAMPANTE DA SOGNO

A PAG. 91

IN REGALO DUE CD-ROM

CON 2 PROGRAMMI COMPLETI E UN SIMULATORE DI VOLO

FARE MUSICA CON IL COMPUTER

IL MIO COMPUTER

GTV NON TI BASTA STAMPANTI E COMPUTER

PlayStation

PREZZO
L. 109.000

▼ SVILUPPATORE
KONAMI
▼ EDITORE
KONAMI
▼ GIOCATORI
1-2
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

GamesMaster

KENSEI SACRED FIST





Ecco un'altra gustosa portata al banchetto delle risse. Si tratterà di un bell'arrosto o di una fiacca insalatina? Solo il tempo e questo articolo saranno in grado di determinarlo...





▲ Non possiamo saltare molto in alto: dovremo quindi pestare un bel po' i nostri amichetti nelle parti basse.



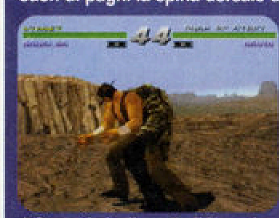
▲ Ma quanti bei calci che volano in Kensei!

Gatti con gli occhi color diamante. Spider Alfa Romeo. Battute divertenti. Tutte rarità, queste, quasi impossibili da trovare, a differenza dei giochi di combattimento per la PlayStation. La rissa digitale, che costituisce uno dei generi forse meglio rappresentati su questa console, si risolve molto spesso in un numero eccessivo di contendenti che finiscono per rovinare lo scontro. Questo non è comunque il caso di Kensei. Invece di tentare di contendere a Tekken 3 la sua posizione di dominio rovesciando sullo schermo varie delizie visive, Konami si è concentrata sui meccanismi di gioco in sé. In parole povere, Kensei avrà anche un aspetto comune, ma è davvero divertente. Come hanno ottenuto un simile risultato? Beh, è tutta questione di dettagli. Malgrado il loro aspetto un po' sgraziato, i personaggi possono contare su una incredibile varietà di mosse offensive e difensive. Un dato interessante è il fatto che poche di queste mosse hanno luogo nell'elemento naturale dei picchiaduro, cioè l'aria. Proprio così: sotto molti aspetti Kensei si presenta con un contenuto più maturo. Quasi realistico, se vogliamo. Mosse di attesa e posizioni dalle quali lanciare devastanti contrattacchi. Combo di calci in grado di infliggere all'avversario una sofferenza allucinante con i primi due colpi; prese e proiezioni veramente eccezionali che, se effettuate correttamente, determinano contorsioni spettacolari che culminano solitamente in tremende fratture. C'è tutto questo, oltre naturalmente alle divertenti immagini di due tipi grandi e grossi che se le danno di santa ragioni. Non trascuriamo però uno degli aspetti più importanti di Kensei, quello che lo rende veramente un grande gioco. Kensei offre infatti una dose di prim'ordine di ciò che chiamiamo comunemente 3D. Possiamo non solo scartare di lato, ma anche spostarci completamente intorno

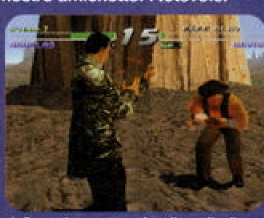


1 VERAMENTE 3D!

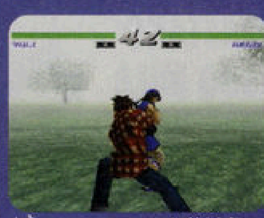
Per quanto i più fanatici appassionati non siano disposti ad ammetterlo, Tekken 3 non è veramente tridimensionale. I personaggi sono sempre faccia a faccia. Kensei, invece, permette veramente di insinuarsi in ogni posizione. Voltandoci a destra ci ritroveremo nella posizione ideale per fare a pezzi a suon di pugni la spina dorsale del nostro amichetto. Notevole.



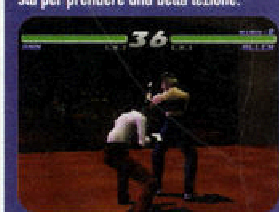
▲ Doug scivola alle spalle di Dave, che sta per prendere una bella lezione.



▲ Doug si appresta a dare il meglio di sé.



▲ È un vero massacro, con tutti i tipi che schizzano in ogni direzione.



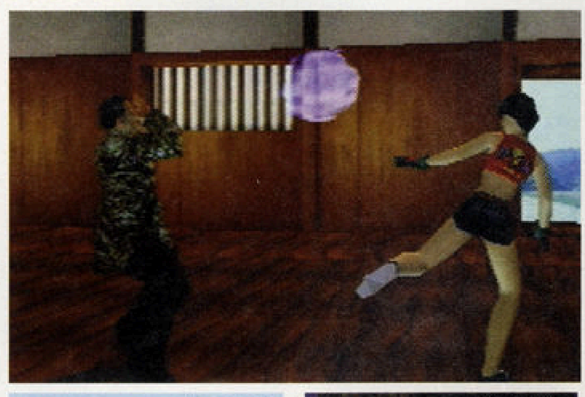
▲ Allen scarta, più o meno, concedendo il tempo sufficiente per un calcio nel fondoschiena.



▲ Ecco di nuovo l'orrido Dave che si produce in una rudimentale tecnica di combattimento.



▲ Dave viene sopraffatto nuovamente: quell'assurdo cappello gli limita la visuale.





▲ I due simpatici massacratori si danno un ultimo saluto prima di dedicarsi al loro corso di ricamo. O no?



▲ Allen non aveva tenuto conto del fatto che Doug adora farlo rotolare sul pavimento. Terribile.

w.infoteca.net - www.infoteca.net - www.infoteca.ne



Sogni... Tranquilli ...Con PC HiT!





RICCA DOTAZIONE SOFTWARE OEM del valore di L. 1.000.000 circa

PC HiT ERA BX 450 Pentium III

B0036

Case Middle Tower slide door ATX, CPU Intel Pentium® III 450 MHZ, HD Quantum fireball 6,4 GB ultra DMA 33, 64 MB DIMM 100 MHz, M/B Intel BX formato ATX (bus AGP), SK. Grafica Matrox G200 8 MB, Floppy da 3,5", Scheda Audio Yamaha PCI, **DVD rom drive 6.2X**, speakerz 120 Watt, microfono, tastiera italiana, mouse Logitech, tappetino.
Windows 98 con manuale, 3M Post-It, 12 nuovi titoli Absolute, Videoguide: alla navigazione di Internet, all'utilizzo del computer e di Windows 98.

PAGAMENTI PERSONALIZZATI

L. 2.999.000 MONITOR ESCLUSO

€ 1.548,85

IVA INCLUSA

- Intel Pentium III 450 MHz
- 64 MB RAM 100 Mhz
- HD Quantum Fireball 6,4 GB
- DVD 6.2X speed!!
- Sk. Grafica Matrox G200

PC HiT Menir Plus AMD K6 2-3D Now!

A0043

Case AT, CPU AMD K6 2 - 3D Now! 350 MHz, HD 4.3 GB ultra DMA 33, 64 MB DIMM 100 Mhz, M/B TXPRO, SK. Grafica AGP 4 MB, Floppy da 3,5", Scheda Audio 16 bit, CD ROM 40X, speakerz 120 Watt, microfono, tastiera italiana, Mouse , tappetino. Windows 98 con manuale, 12 nuovi titoli Absolute.

- AMD K6 2 -3D Now! 350 MHZ
- 64 MB RAM 100 Mhz
- Hard Disk 4,3
- CD ROM 40X
- 12 Nuovi titoli ABSOLUTE

RICCA DOTAZIONE SOFTWARE OEM del valore di L. 1.000.000 circa



INFOTECA®
Chi ama scegliere... viene da noi!

PAGAMENTI PERSONALIZZATI

L. 1.399.000 MONITOR ESCLUSO

€ 722,52

IVA INCLUSA

PUNTI VENDITA INFOTECA

Città	Località	Indirizzo	Telefono
Avellino		Via Pironti, 73	Tel. 0825/39160
Benevento		Corso Dante, 40	Tel. 0824/23083
Bergamo	Nembro	Via Torquato Tasso, 20	Tel. 035/520676
Cagliari		Via Sonnino, 9	Tel. 070/662895
Cagliari	S. Gavino Monreale	Via Parrocchia, 15	Tel. 070/9377017
Caserta	Nocelleto	Via IV Novembre, 85	Tel. 0823/700403
Caserta		Via Delle Ville, 18/20	Tel. 0823/279298
Catania	S. Gregorio di Catania	Via Adige, 6/A	Tel. 095/7179022
Catania		Via Principe Nicola, 33/a	Tel. 095/7223016
Catanzaro		Viale Pio X, 236/238	Tel. 0961/721173
Chieti	Chieti Scalo	Via M. Da Caramanico, 4	Tel. 0871/552658
Cosenza	Rossano Scalo	Via Cosenza, 1	Tel. 0983/516016
Cosenza		P.zza Zumbini Palazzo Nicastro	Tel. 0984/482990
Firenze		Viale Europa, 96	Tel. 055/6580990
Firenze		Via Centostelle, 5/b	Tel. 055/60.81.07
Foligno		Via Santocchia, 14/18	Tel. 0742/670647
Grosseto		Via Po, 34	Tel. 0564/413600
Imperia		Via de Sonnaz, 49	Tel. 0183/767310
La Spezia		Viale Italia, 366	Tel. 0187/513699
Latina		Corso Matteotti, 88	Tel. 0773/662269
L'Aquila		Via XX Settembre, 105/111	Tel. 0862/65931
L'Aquila	Avezzano	Via America, 67	Tel. 0863/416136
Livorno	S. Vincenzo	Via G. Matteotti, 99/113	Tel. 0565/703159
Milano		Via Bonnet, 11	Tel.02/654744
Milano	Cesano M.no	Via P.zza V. Veneto, 5	Tel. 0362/545447
Napoli		Via Mascagni, 35	Tel. 081/5604155
Napoli		Via F. Giordani, 78/9	Tel. 081/668390
Napoli	Mugnano	Via Corso Italia, 19	Tel. 081/7132970
Napoli	Acerra	Via C.so V. Emanuele II, 9	Tel. 081/8850682
Napoli	Pomigliano d'Arco	P.zza Primavera, 31	Tel. 081/8038560
Palermo		Via Mongerbino, 39/41	Tel. 091/205441
Perugia		Via Campo di Marte, 24	Tel. 075/5053558
Pisa	Pontedera	Via Rossini, 21	Tel. 0587/59425
Pisa		Via A. Della Spina, 25	Tel. 050/40215
Pistoia		Via Fermi, 84/B	Tel. 0573/935098
Prato		Via Roma, 93	Tel. 0574/442332
Prato	Poggio A Caiano	Via Sottombrone, 12/14	Tel. 055/8797078
Ragusa	Modica	Via Macallè, 5	Tel. 0932/906688
Rieti		Via delle Orchidee, 21/23	Tel. 0746/271990
Roma	Centro Com.le Le Torri	Via Amico Aspertini, 388	Tel. 06/20630739
Salerno	Battipaglia	Via Domodossola - L.go Verona	Tel. 0828/303581
Salerno	Montesano	Via Cesare Battisti	Tel. 0975/863269
Sassari		Via Gorizia, 2/a	Tel. 079/298067
Sassari	La Maddalena	Via Balbo, 62	Tel. 0789/730028
Sassari	Arzachena	Via P. Deiton, 50	Tel. 0789/840027
Savona		Via Quarda Superiore, 30/32	Tel. 019/856601
Siena		Via A. Sclavo, 19	Tel. 0577/287401
Torino		Via Lagrange, 15	Tel. 011/540383
Trento		Centro C.le Top Center	Tel. 0461/829092
Udine	Latisana	Via Vendramin, 84	Tel. 0431/521193
Vibo Valentia		Via Affaccio, 71	Tel. 0963/991030

PUNTI VENDITA INFOTECA POINT

Città	Località	Indirizzo	Telefono
Brindisi	S. V. dei Normanni	Via Dr. V. Azariti, 152	Tel. 0831/951818
Cagliari	Assemini	Via Salemi, 10	Tel. 070/9459184
Cagliari		Via Abruzzi, 46	Tel. 070/281861
Caserta	Aversa	Via S. d'Acquisto, 89	Tel. 081/8902818
Caserta	Mondragone	Viale Margherita, 68	Tel. 0823/972483
Firenze	Certaldo	Via Romana, 76	Tel. 0571/668300
Gorizia	Grado	Viale Italia, 78	Tel. 0431/85050
Latina	Priverno	Via del Falzorano, 32	Tel. 0773/903311
Lecce		Via Salandra, 21/C	Tel. 0832/372319
Lucca	Borgo a Mozzano	Via 1° Maggio, 32	Tel. 0583/88069
Napoli	S. G. Cremano	Via B. Longo, 287	Tel. 081/5960244
Napoli	Arco Felice P.co Carusa	Via Miliscola, 133	Tel. 081/8663888
Napoli	Casoria	Via Manzoni, 75	Tel. 081/5735745
Napoli	Marigliano Parco Rea	Via Isonzo, 36	Tel. 081/5191570
Nuoro		Viale della Repubblica, 170	Tel. 0784/260070
Potenza	Avigliano	C.so Garibaldi, 73	Tel. 0971/82594
Siena	Abbadia S. Salvatore	Via Serdini, 3/5/7	Tel. 0577/779396
Salerno		Via R. Ricci, 22	Tel. 089/753955
Taranto	Martina Franca	Via Valle D'Itria, 46	Tel. 080/4801909

COMPUTERDOME (Megastore)

Città	Località	Indirizzo	Telefono
Milano	Cinisello B.mo	Via de Amicis, 52	Tel. 02/61296546

INFORMAZIONI AFFILIAZIONI
E-Mail: INFOTECA@IPSspa.it
FAX 055 8940130

nfoteca.net - www.infoteca.net - www.infoteca.ne

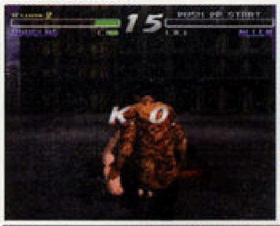
PREZZI IVA INCLUSA - SALVO ESAURIMENTO SCORTE - INFOTECA DECLINA OGNI RESPONSABILITÀ IN CASO DI ERRORI TIPOGRAFICI O DI VARIAZIONE PREZZI E SPECIFICHE TECNICHE DEI PRODOTTI - TUTTI I MARCHI SI INTENDONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.



▲ In una bizzarra esplosione di polvere blu Doug prende uno schiaffone rovinando una bellissima camicetta.



▲ Kaiya sfoggia ampi pantaloni ed è veramente in gamba.







all'avversario. La conseguenza di questa libertà di movimento senza precedenti è che potremo agevolmente colpire l'avversario alle spalle, ai fianchi o anche sul fondoschiena con la stessa forza che useremmo per colpirlo al volto. Davvero soddisfacente. Insomma, tutto bene; ma come la maggior parte dei giochi anche questo ha i suoi punti deboli. Come si è già accennato, non è esattamente una bellezza da vedere. Malgrado la solida animazione e l'appropriato peso dei personaggi, il gioco manca della brillantezza che è lecito attendersi da un picchiaduro.

Un altro problema, specialmente per l'appassionato di picchiaduro di lunga data, è la deludente mancanza di mosse basate sui salti. Per spostare il nostro combattente attraverso il piano tridimensionale dovremo utilizzare i pulsanti 'su' e 'giù', il che renderà i movimenti verso l'alto tutt'altro che spettacolari. Nonostante ciò, con i suoi 20 buffi personaggi diversi, una modalità di allenamento di tutto rispetto e la sua carica rivoluzionaria, Kensei fa una certa scena. Forse non sarà una specialità per palati fini, ma è senz'altro un gioco per tutti ottimamente realizzato.

3 'DAI LA CERA, TOGLI LA CERA!'

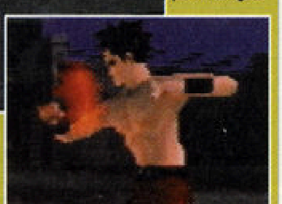
Per avere qualche possibilità di cavarcela con i 12 personaggi segreti dovremo allenarci nel dojo. Mentre ci alleneremo a muovere il dito destro verranno visualizzate le nostre mosse e sarà registrato l'ammontare di mutilazioni che saremo in grado di provocare con esse. Sarà una dura scuola, come possiamo facilmente immaginare.



◄ Cerchiamo l'illuminazione, poi spacchiamo la faccia di questa ragazzina.

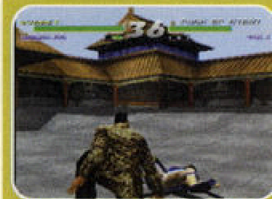
▼ L'arte della violenza presenta un certo fascino, per quelli a cui piace il sangue.





2 "TOGLIMI LE MANI DI DOSSO!"

Tutti i personaggi dispongono di una mossa che all'inizio sembra un tentativo di fare il solletico all'avversario, ma si rivela presto una bella proiezione. A seconda della distanza dall'avversario la mossa finale potrà variare, il che permetterà esperimenti affascinanti, anche se dolorosi.



▲ Le ragazzine non dovrebbero mettersi contro il grosso Doug... è uno che fa male!



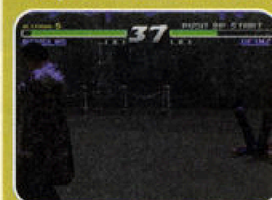
▲ Saltiamogli in testa, afferriamogli i capelli e tiriamoglieli in ogni direzione.



▲ Doug e Ann fanno amicizia a modo loro



▲ Oddio. Sembra che l'abbia fatta fuori.



▲ Heinz ha ricevuto una ripassatina da parte di Doug.



▲ La presa, lo strappo e lo scuotimento. Impariamo a usare bene tutte e tre le mosse, o finiremo a pezzi.



▲ David ha finalmente la meglio su Doug. Sono buoni amici, anche se Dave sta per soffocare a morte Doug.

I PIÙ ECCELSI MASSACRATORI DI KENSEI!

Dopo un accurato esame dei colpi di tutti i combattenti di Kensei, questi tre sembrano emergere come i più tosti. Giocando nei loro panni avremo le migliori probabilità di sopravvivere al combattimento, mentre se li affronteremo andremo incontro a un'esperienza assolutamente agghiacciante che ci farà sentire duri come una bambina dell'asilo.



COSTUME DI ALLEN: 6/10 — COSTUME DI DAVID: 5/10 — COSTUME DI DOUGLAS: 4/10

> "Potremo colpire agevolmente l'avversario alla schiena, ai fianchi o anche sul fondoschiena con la stessa energia che useremmo per colpirlo al volto."

il giudizio

aspetto

Kensei è granuloso come il latte cagliato, ma non è privo di fascino. I fondali sono un po' spartani, comunque.

giocabilità

Uno stile maturo, coinvolgente e non adatto ai 'pigia-pulsanti'. Chi è privo di destrezza stia alla larga.

longevità

Completare il gioco con tutti i personaggi è un compito arduo, che terrà impegnati a lungo tutti tranne i campioni più eccezionali.

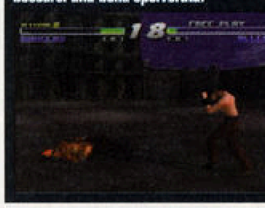
il meglio

Colpire David, con il suo cappellone e i suoi pantaloni pacchiani, dritto dove fa più male.



il peggio

Lanciarsi in un insidioso attacco di slancio per poi ricordarsi che in questo gioco non ce ne sono e di conseguenza beccarsi una bella spolverata.



Decisamente scarno sul piano strettamente visivo, ma appena partono i primi pugni fa immediatamente dimenticare il suo aspetto poco attraente.

84%

Se ci piace questo potremmo dare un'occhiata alla famiglia dei Tekken, a Dead Or Alive o magari perfino a Bushido Blade.

PREZZO
L. 99.900

▼ SVILUPPATORE
CODEMASTERS
▼ EDITORE
CODEMASTERS
▼ GIOCATORI
1-8
▼ ALTRE VERSIONI
PLAYSTATION

MICRO MACHINES 64 TURBO

Finalmente anche il Nintendo 64 ha la sua versione del classico Micro Machines... o no? Beh, sì e no. Proseguiamo a leggere e sapremo perché...









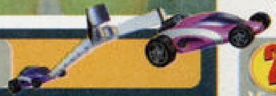


La vera sorpresa di Micro Machines 64 Turbo è costituita dal lunghissimo tempo impiegato per realizzare una versione del gioco per la console Nintendo. Con una così solida tradizione di prodotti per il Super Nintendo alle spalle, ci si poteva aspettare che Codemasters avrebbe permesso al gioco di fare la sua comparsa un po' prima. Eccolo qui, comunque, divertente come sempre e ormai piacevolmente familiare quanto le morbide curve di Lara Croft.



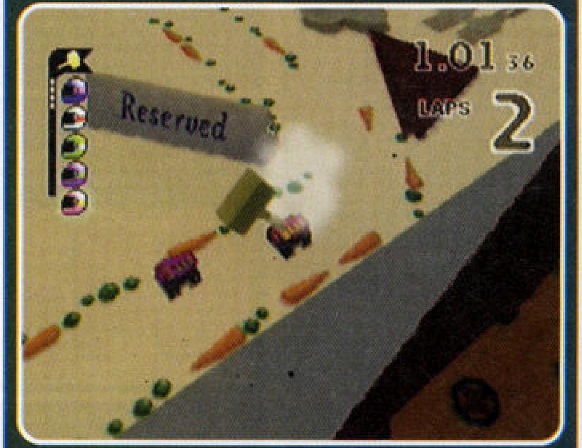
Essendo improbabile che qualcuno non abbia mai sentito parlare di una versione precedente di Micro Machines, immaginiamo che non sia necessario iniziare a spiegare nel dettaglio come funziona il gioco. Per fortuna, però, anche se fossimo costretti a farlo si tratterebbe di una spiegazione molto breve: nel gioco ci sono minuscole auto che gareggiano all'interno di scenari tratti dalla realtà. E questo, come si dice, è quanto. Micro Machines 64 Turbo è una versione aggiornata di Micro Machines 3 per PlayStation. O meglio: più che di una versione aggiornata, diciamo che si tratta proprio di Micro Machines 3 per PlayStation, anche se con un aspetto migliore e un paio di novità sostanzialmente secondarie. Rimane senz'altro la sua caratteristica giocabilità a tutto campo di sempre, con l'aggiunta di una modalità a otto giocatori, potenzialmente favolosa anche se un po' confusa, completa della solita dose di circuiti straordinariamente innovativi. Abbiamo tavolini, sale da biliardo, capanni in giardino, camere da letto e tutti i medesimi piloti e veicoli già presenti in Micro Machines 3. Si potrebbe forse obiettare che questa versione avrebbe un disperato bisogno di qualche dettaglio un po' più distintivo, quale per esempio il ritorno degli elicotteri della versione per Super Nintendo, difficili da gestire ma senz'altro gratificanti. Se lo avesse, almeno, Micro Machines potrebbe definirsi a buon diritto un vero gioco per Nintendo 64; ma su questo torneremo più avanti. Quantomeno, ritroviamo qui tutti gli elementi che hanno reso tanto spassoso Micro Machines 3. Naturalmente il Nintendo 64, grazie ai quattro ingressi per il collegamento, eccetera, consente al gioco di dare il meglio in termini di modalità a più giocatori, ed è questo l'elemento che rende Micro Machines diverso da molti altri giochi di corse. Non soltanto dovremo vedercela con l'esclusivo sistema 'a pause' che caratterizza l'opzione a più giocatori in Micro Machines Turbo 64 (quando superiamo un intero schermo in pole position il gioco si interrompe e ci dà un punto in più prima di proseguire) ma avremo anche bonus extra di cui tenere conto. Malgrado sia molto coinvolgente, non possiamo fare a meno di muovere qualche critica a Micro Machines Turbo 64. Dopotutto





1 RITMO MARTELLANTE!

Micro Machines Turbo 64 è zeppo di bonus. Uno dei più utili da raccogliere è il COLOSSALE martello che sbucherà dal tetto della nostra auto permettendoci di fracassare gli avversari che si avvicineranno troppo. Altro ottimo dispositivo è il campo di forza, che fa rimbalzare via le macchine avversarie.



▲ Piselli e carote, carote e piselli. Un buon sistema per ricordarsi la pista in quell'ambiente pieno di insidie che è la cucina.

2 SOLO PER I VINCITORI

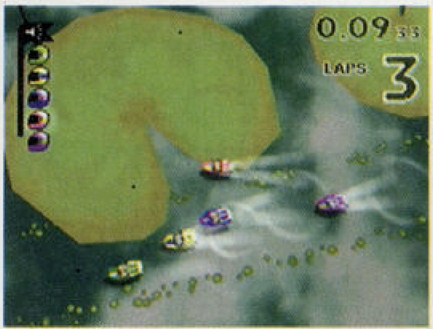
Vincendo una gara otterremo un veicolo in premio, che non sarà necessariamente un mezzo a quattro ruote. Quando avremo in nostro possesso queste meraviglie potremo salvarle sul memory pak e metterle in palio nelle sfide a più giocatori con i nostri amici.



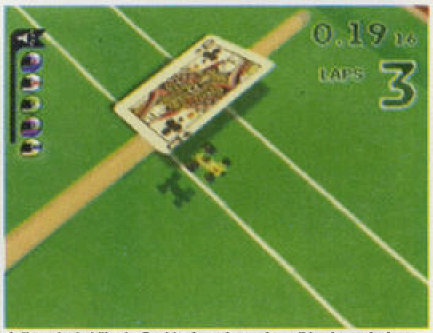
▲ Vinciamo una corsa e potremo essere più che soddisfatti di noi stessi...



▲ ...perché è questo l'aggeggino con cui dovremo cavarcela nei livelli più semplici.



▲ Motoscafi! È fantastico imboccare le curve e sentire la parte posteriore del mezzo che scivola via di lato. Brrr! Screeech!



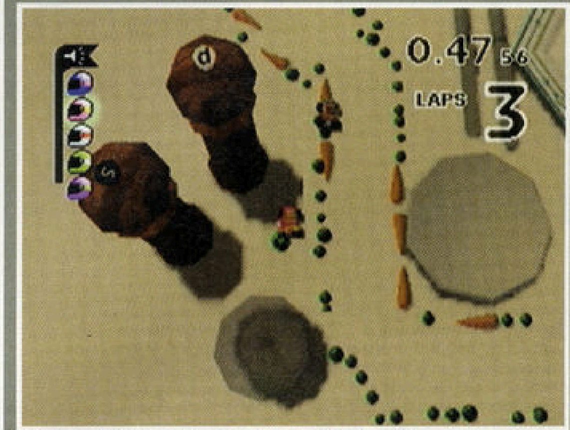
▲ Il tavolo da biliardo. Rapido, frenetico e pieno di buche pericolose. Se ci cadremo dentro potremo assistere alla nostra esplosione. Ahi!



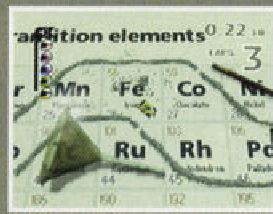
abbiamo dovuto attendere quasi due anni per questo gioco, ovvero il periodo trascorso dalla comparsa di Micro Machines 3 per PlayStation e, per essere onesti, non possiamo dire che gli utenti di Nintendo 64 avranno gran che di cui entusiasmarsi. Certo, è divertente: i giochi Micro Machines lo sono sempre stati. La sensazione che Micro Machines Turbo 64 avrebbe dovuto mostrare qualcosa di veramente nuovo, però, rimane. Sebbene WipEout 64 non fosse perfetto, in quell'occasione almeno Psygnosis ha fatto tabula rasa, ripensando completamente il proprio classico per PlayStation quando si è trattato di farlo debuttare sul Nintendo 64. Micro Machines Turbo 64, invece, ha un'aria un po' 'pigra'. Divertente, senza dubbio, ma sempre in un modo abbastanza pigro.

3 IN PISTA!

Quali sono dunque le bizzarre e straordinarie ambientazioni che ospitano le corse di Micro Machines Turbo 64? Solo proseguendo nella lettura potremo scoprirlo...



▲ Sale, pepe, piselli e carote. Per cavarsela sulla scivolosa superficie del tavolo occorre essere maestri nell'uso dello sterzo.



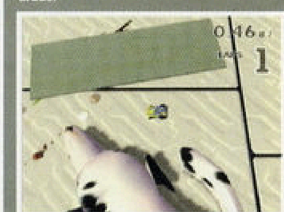
▲ La grafica del laboratorio è favolosa: notiamo i dettagli della tavola periodica.



► Sfruttiamo il formaggio per superare la scatola dei cereali. Non sarà facile.



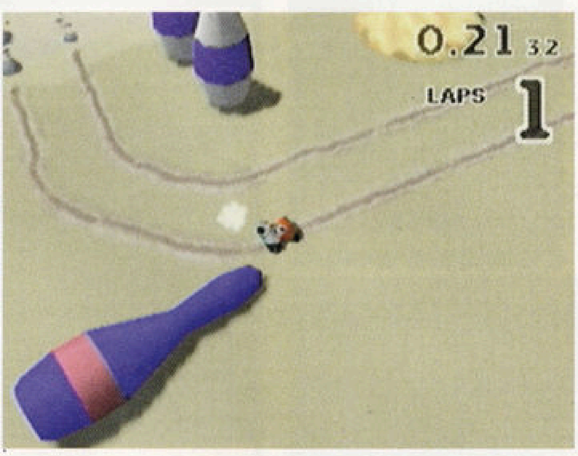
▲ Su questa superficie sabbiosa e piena di buche le curve si riveleranno un compito arduo.

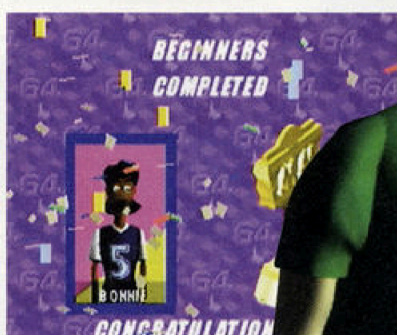


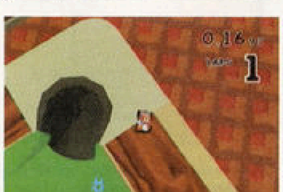


▲ Un vero spasso e un sacco di esplosioni ci attenderanno, una volta ottenuti gli utili missili per il motoscafo. Facciamo fuoco e schizziamo in testa!









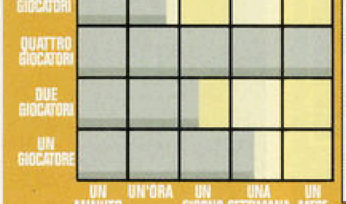
▲ Oh, abbiamo appena schivato le buche. Se ci finiremo dentro, però, potremo assistere a una bella esplosione.



▲ Scivoliamo sul latte e le ruote perderanno presa. Meglio usare la trazione integrale, no?

POTENZA ORARIA!

OK, è tutto divertente, se non perfetto, ma per quanto tempo le sue varie modalità di gioco ci terranno incollati allo schermo? Ah ha...



OTTO GIOCATORI Comandi scomodi = poca longevità.

QUATTRO GIOCATORI La modalità a quattro giocatori è quella che useremo più a lungo.

DUE GIOCATORI Non molto divertente, a causa degli sleali piloti controllati dal computer.

UN GIOCATORE Veramente una delle parti migliori di Micro Machines Turbo 64.

> "Non possiamo fare a meno di dirci un po' delusi da Micro Machines Turbo 64. Dopotutto abbiamo dovuto attenderlo per quasi due anni..."

il giudizio

aspetto

Pieno zeppo di azione 3D scorrevole, multicolore e dettagliata. Simile a quella della versione per PlayStation.

giocabilità

Divertimento massimo, specie nella modalità a più giocatori, e semplicità stupefacente.

longevità

La modalità a più giocatori dovrebbe essere in grado di tenere vivo il nostro interesse e quella a un giocatore solo è veramente dura.

il meglio

L'opzione a quattro giocatori. Una volta che tutti ci avranno preso la mano sarà una corsa davvero mortale, anche se ambientata su un tavolino...



il peggio

Il fatto che si tratti in sostanza di un gioco per PlayStation di due anni fa con un paio di modifiche nel menu.



Gli appassionati di Micro Machines non saranno delusi: per chi ha già giocato la versione per PlayStation, però, c'è poco di nuovo.

80%

Se ci piace questo adoreremo Mario Kart per Nintendo 64... e naturalmente Micro Machines 3 per PlayStation.

PlayStation

PREZZO
L. 99.900

SVILUPPATORE
SONY

EDITORE
SCEE

GIOCATORI
1

ALTRE VERSIONI
NESSUNA

RALLY CROSS 2





OK, i giochi di rally non piacciono a tutti. Questo in particolare non sembra avere moltissime frecce al suo arco…



▲ Tutto ha un'aria un po' impacciata a paragone di Colin McRae Rally e compagnia.



Caracollare a bordo di una scatola di metallo sostenuta da dischi di gomma è un'occupazione popolare per gli utenti di PlayStation. Ci sono a disposizione possibilità di ogni sorta per chi desideri intraprendere questa carriera con circa 100.000 lire: si va dalle offerte più favolose, fino... a questo gioco, purtroppo. Per quel che abbiamo potuto vedere, malgrado i suoi sforzi di emulare i vari Gran Turismo e TOCA, si tratta infatti di un nuovo ingresso decisamente inferiore alla media per questo genere di giochi. Rally Cross 2 tenta di offrire un'alternativa alla seriosità dei titoli suddetti. Purtroppo, tuttavia, la cura si rivela peggiore del male. Gettando alle ortiche qualsiasi forma di equilibrio, precisione nelle manovre e realismo, Rally Cross 2 finisce per trasformarsi in una sorta di autoscontro. Questi i dati fondamentali: nove percorsi da superare, dieci auto da mettere a punto, fra cui una serie di impacciati furgoni, un'opzione a due giocatori e tre livelli di difficoltà, per chi avesse il coraggio di avventurarsi oltre la modalità per principianti "Rookie". A tentare di ravvivare un po' questo panorama non proprio brillante c'è inoltre un editor per le piste. Questa è un'idea che funziona sempre e infatti anche qui riesce in qualche modo ad alleviare la noia. Non è un'opzione particolarmente ricca, ma ci consentirà comunque di divertirci e gingillarci con curve, rettilinei, fossati e così via. Solo quando procederemo a scendere in pista sui questi circuiti accuratamente delineati da noi stessi ci ricorderemo perché ci era venuto in mente di metterci a crearli invece di giocare. Il motivo è che la corsa in sé è davvero un po' noiosa. Manovrare il nostro veicolo è un'esperienza abbastanza ambigua. Sebbene rinunci alle caratteristiche migliori dei giochi di corse più raffinati, Rally Cross 2 riesce a essere altrettanto arduo quanto a comandi. Trascinare in giro il nostro veicolo, auto, furgone o camion che sia, significherà affrontare ogni sorta di slittate e una serie interminabile di rimbalzi privi di coordinazione. Non manca l'opzione che consente di modificare i colori della macchina, ormai di rigore nei giochi di corse, ma persino questa estrema possibilità di divertimento viene offuscata dall'aspetto delle gare in sé. Il gioco sembra vecchio, ecco tutto. Tutto sommato, Rally Cross 2 è un prodotto destinato a occupare ben poco spazio nel panorama generale dei giochi. La competizione è già abbastanza affollata perché abbia senso consigliare a qualcuno di inserire questo gioco nella sua collezione.



1 COLORIAMO...

Tutto il divertimento che possono dare una bomboletta di vernice e una macchina... Cambiamo il colore delle ruote, poi se ci va cambiamolo ancora. Uau...



▲ Con una carrozzeria verde brillante come questa potremo fare a meno dei fari, di notte.



▲ Mettiamoci un po' di rosa chiaro...



▲ Ecco fatto. La nostra macchina è pronta. Una delicata miscela di rosa brillante, con adesivi gialli e una sfumatura di viola sulla parte frontale. Ehm, dov'è il pulsante per ripristinare i colori standard?

2 IN PISTA!

L'editor delle piste offre forse la parte più divertente dell'intero gioco. Potremo dare



forma alle nostre piste tagliando e collegando insieme le varie parti, in una specie di Polistil virtuale.





il giudizio

aspetto

Sul piano visivo il gioco è tre anni buoni indietro rispetto alla media.

giocabilità

Povero e decisamente poco interessante: peccati capitali, per un videogioco.

longevità

Solo i più accaniti fanatici dei giochi di corse potranno tornarci sopra qualche volta. Il giocatore medio lo lascerà perdere nel giro di qualche ora.

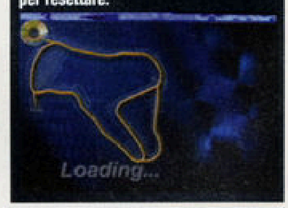
il meglio

Trovarci in qualsiasi posizione che non sia il quarto posto... e avere il tempo di assaporarne la sensazione prima di tornare a capofitto nelle retrovie.



il peggio

I tempi di caricamento sono talmente lunghi da far digrignare i denti. Il gioco prende vita solo quando stiamo per resettare.

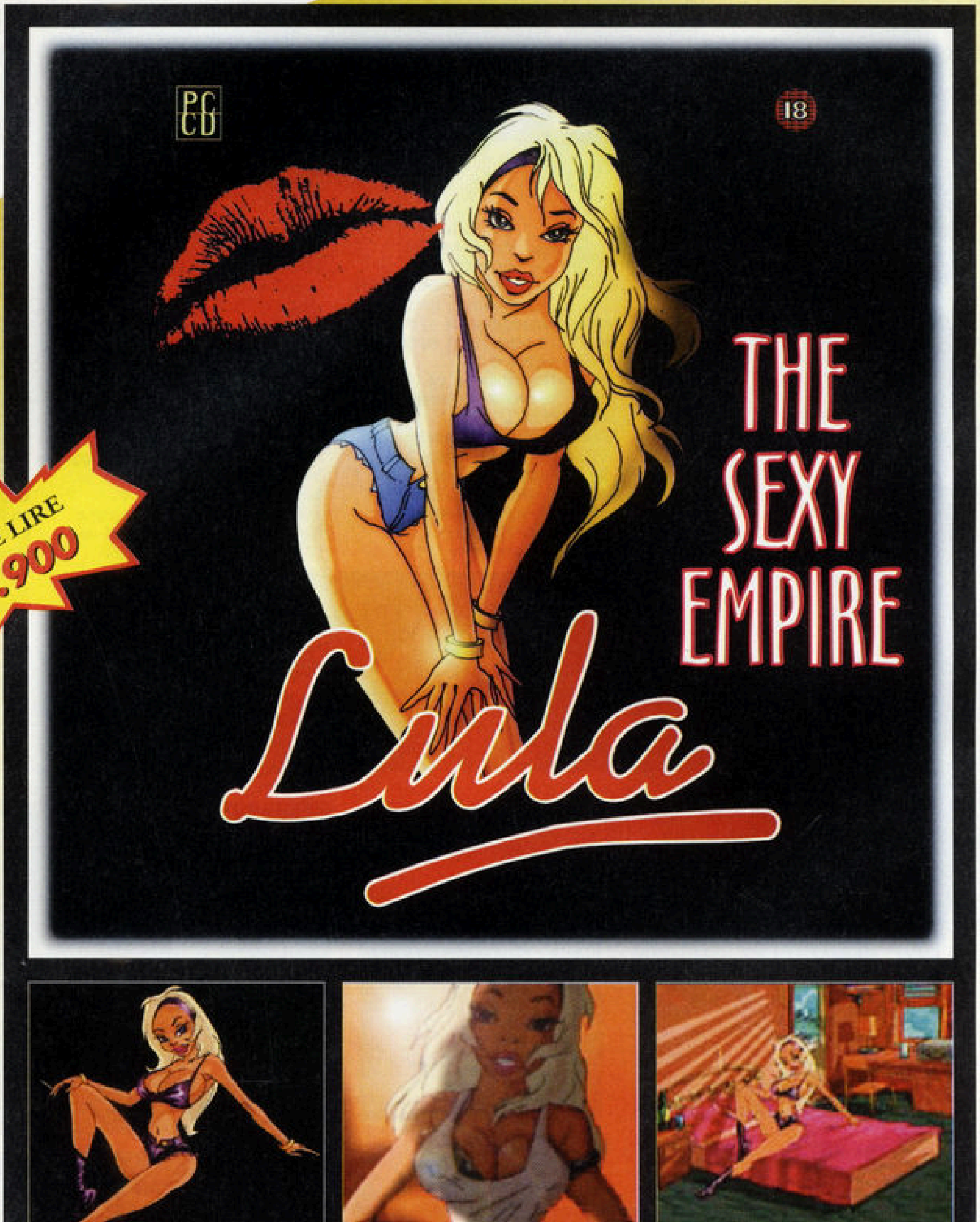


Un vero peccato. Riservato ai fanatici delle corse più sfegatati.

44%

Se abbiamo il pallino dei motori, meglio provare Gran Turismo, Colin McRae Rally o il fantastico TOCA 2.

CREARE UN IMPERO NON È MAI STATO COSÌ ECCITANTE



A SOLE LIRE 39.900

Completamente in Italiano

Microsoft® Windows® 95

REQUISITI MINIMI:
486 DX4 - 100,
8 MB RAM,
Scheda grafica con 2 MB,
35 MB di spazio su Hard Disk,
CD Rom a doppia velocità.

Un gioco divertente; una business simulation erotica che vi coinvolgerà per l'humor e le bellissime curve dell'affascinante aspirante pornostar Lula. Per sbarcare il lunario e creare l'impero del sesso tutti i mezzi sono leciti ma... attenzione all'FBI!

www.3dplanet.it

TAKE 2

Distribuito da

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

RECENSIONE

PlayStation

PREZZO
L. 99.000

SVILUPPATORE
DISNEY

EDITORE
SCEE

GIOCATORI
1

ALTRE VERSIONI
NESSUNA

A BUG'S LIFE



Gli insettoidi animati del film di Disney si trasformano in un gioco. Il solito gioco di piattaforme o qualcosa di più?



▼ Saltiamo a bordo di un fungo e rimbalziamo finché non riusciamo a raggiungere la gemma luccicante.

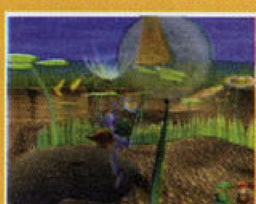
Che vita dev'essere quella dell'insetto, col timore costante che qualcuno ci strappi via le zampe, ci affoghi nel bagno o semplicemente ci spiacchichi con una scarpata...
Eppure una vita da insetto può anche non essere male. Nel caso in questione, noi interpretiamo il ruolo di Flik e il nostro compito è quello di sconfiggere Hopper, il capo delle cavallette cattive. L'ultima avventura di Disney è certamente bella dal punto di vista visivo. Con i suoi grandi occhi e le sue zampe ricurve, Flik è una formica molto carina, ma sono gli ambienti in 3D con grande libertà di movimento che ci interessano veramente. Per esempio, prendiamo il primo livello, in cui dobbiamo raggiungere l'entrata del formicaio. Possiamo ammirare lo splendido paesaggio o possiamo lanciare alcune bacche, di cui Flik ha una quantità illimitata, per tenere a bada i fastidiosi uccelli e le api. Ci sono anche degli oggetti dall'aspetto strano da raccogliere. Per esempio il "mietibacche". È uno strano marchingegno con una ruota e due forconi e assomiglia a una di quelle complicate macchine volanti che la gente cerca di far decollare dai dirupo. Grazie al cielo il mietibacche, oltre ad apparire bizzarro, ha anche una sua utilità: mietere le bacche. Possiamo anche usarlo per uccidere un ragno!
Sparse per i livelli ci sono moltissime altre cose con cui interagire, la maggior parte delle quali è in tema col gioco: si va dai funghi rimbalzosi fino alle care vecchie foglie su cui saltare. Dovremo utilizzare tutti gli elementi dello scenario per risolvere i pur semplici enigmi. Teniamo presente però che A Bug's Life è un gioco basato su un film di animazione di Disney e, dunque, è indirizzato alla fascia più giovane degli utenti PlayStation. Non incontreremo quindi molte difficoltà nel risolvere i rompicapo.
In tutto ci sono 15 livelli da affrontare, tutti basati su situazioni che riconosceremo se abbiamo visto il film. Se non l'abbiamo visto, ci sono comunque sequenze tratte dal film prima di ogni livello, che ci mostrano il genere di cose che



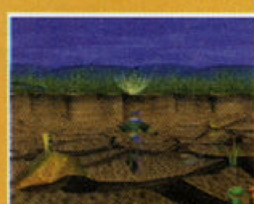


1 IN PICCHIATA SUL PRATO!

Questa è una delle parti migliori del gioco. Però ricordiamoci di salvare...



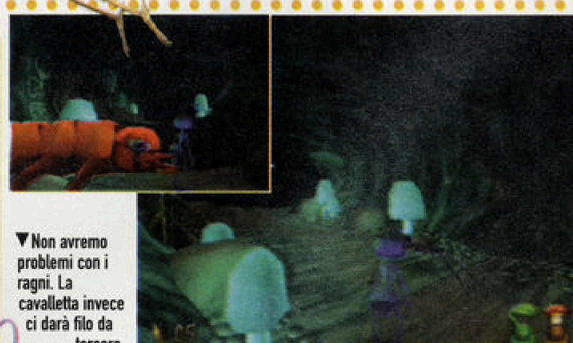
▲ Afferriamo lo stelo della bocca di leone e partiamo. Ma facciamo attenzione a non soffiare...



▲ ...ed ecco Flik. La morte è vicina, a meno che...



◄ ...no, quello stupido uccello ci ha distratti di nuovo. La prossima volta dirigiamoci verso quella grossa foglia.



▼ Non avremo problemi con i ragni. La cavalletta invece ci darà filo da torcere.




HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE RESTORATION OF ERATHIA
E' tornato il gioco strategico a turni più famoso di tutti i tempi, rinnovato nella grafica e nell'intelligenza artificiale, ma con la stessa atmosfera che lo caratterizza da sempre.
• Personaggi, edifici, ambienti ed armi tutti pre-renderizzati in 3D, che si muovono in un mondo ad alta risoluzione (800x600 a 65.000 colori).
• Nuovi mostri, città ed eroi per rendere l'universo di Heroes of M. & M. sempre più vasto.
• Nuovo Multiplayer, che adesso permette di giocare anche durante il turno degli avversari.
E'tornato il mito della strategia fantasy
NEW WORLD COMPUTING
3DO
Ubi Soft
Ubi Soft SpA
V.le Cassala, 22 20143 Milano Tel. 02 83 31 21
www.ubisoft.it E-mail: ubisoft@ubisoft.it
WINDOWS CD-ROM PC
distribuito da:
3D Planet srl
Tel. 02 48 86 711
www.3dplanet.it

2 NEMICI OVUNQUE!

Durante il gioco incontreremo moltissimi nemici diversi. Alcuni possono essere sconfitti con un colpo di bacca, altri richiedono maggiore impegno. Incontreremo anche nemici di fine livello che vanno uccisi in modi diversi. Per esempio usando bacche dai poteri speciali che possono essere prese solo da piante particolari.



▲ Uno dei peggiori tormenti del videogiocatore è il mostro che si rigenera. Se viene ucciso, torna imperterrito. Lo uccidiamo ancora una volta ma lui continua a tornare. Grrrr...



▲ I guardiani sono degni avversari e vanno prima colpiti con una bacca e poi finiti saltandoci sopra.



dobbiamo fare. Anche se dal punto di vista grafico i livelli sono piuttosto vari, i compiti da svolgere sono abbastanza simili tra loro. Ci sono oggetti da raccogliere, da spostare, da colpire e così via, ma almeno i livelli sono di dimensioni e aspetto molto diversi tra loro, con piccole sezioni originali (spesso le più impegnative) per variare l'azione. Forse l'unica cosa fastidiosa sono gli spostamenti dell'inquadratura. La visuale è sempre rivolta nella direzione in cui Flik guarda, ma siccome il nostro amico è un tipo scattante e sempre in movimento, la visuale barcolla come un ubriaco all'uscita dal bar. Non solo: se c'è una





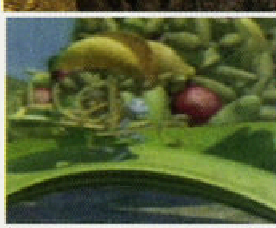
fastidiosa zanzara che vuole pungerci, dobbiamo aspettare che l'inquadratura si sposti prima di poterci dedicare al dolce compito di schiacciarla. Dopo un po' questa oscillazione ci fa girare la testa, più di quanto Doom su PlayStation sia mai riuscito a fare. A parte il problema delle inquadrature, qualcuno potrebbe trovare troppo facili i livelli. In ogni caso, A Bug's Life è un gioco di piattaforme gradevole, anche se non è bello come lo splendido Spyro the Dragon o Crash Bandicoot 3. Il suo fascino sarà avvertito però solo da chi ha visto il film e lo ha apprezzato.







▲ Mentre ci battiamo coraggiosamente, l'inquadratura barcolla come un ubriaco.

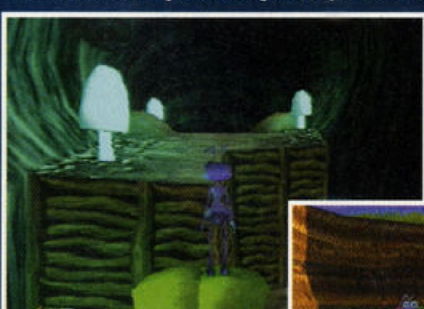


▲ Come dice il saggio: "Si raccoglie ciò che si semina".

> "Il suo fascino sarà solo avvertito da chi ha visto il film e lo ha apprezzato."

3 CHE VITA!

Flik deve sfruttare le piante e i bulbi che trova. Alcuni bulbi possono essere spostati e poi trasformati in funghi saltandoci sopra. I funghi poi ci permettono di superare i baratri. Altri invece si trasformano in foglie che fungono da piattaforma.



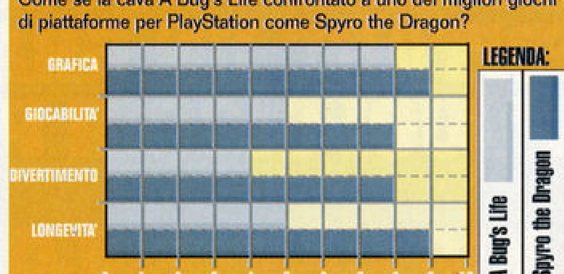
◄ Ecco un semplice enigma. Saltiamo dal fungo alla foglia. Risolto.



► Come può un piccolo insetto sollevare una cosa così pesante? Mai sentito parlare della forza delle formiche?

LO SPIROGRAFO!

Come se la cava A Bug's Life confrontato a uno dei migliori giochi di piattaforme per PlayStation come Spyro the Dragon?



il giudizio

aspetto

Eccellente. Bei dettagli e ottimo parlato. La parte migliore del gioco.

giocabilità

Divertente all'inizio, ma una volta che ci accorgiamo dei difetti dell'inquadratura, può dare sui nervi.

longevità

È un gioco per bambini e chiunque riuscirà a superare almeno i primi livelli.

il meglio

La prima volta che voliamo sul letto del fiume usando una bocca di leone.



il peggio

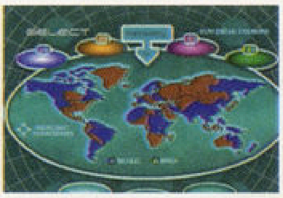
I terribili movimenti che l'inquadratura fa nel tentativo di darci la visuale migliore. Troppo lenti.

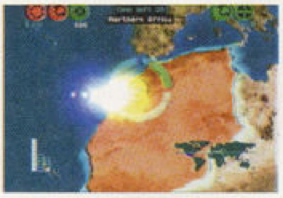


Un gioco di piattaforme piacevole da vedere. Dopo il primo impatto positivo, ci accorgiamo che non c'è troppa sostanza.

68%

Se ci piace questo ci piaceranno giochi come Spyro the Dragon, Hercules o il simpatico Gex: Enter the Gecko.





GLOBAL DOMINATION

Nuclearizziamo i francesi! Mandiamo l'aeronautica a bombardare i tedeschi! Non dimentichiamoci però i compiti di geografia.

PlayStation

PREZZO
L. 99.000

SVILUPPATORE
PSYGNOSIS

EDITORE
PSYGNOSIS

GIOCATORI
1

ALTRE VERSIONI
PC

GamesMaster

il giudizio

aspetto

Parecchi filmati cercano di non farci notare che in realtà c'è solamente una schermata di gioco. Ha un aspetto carino, però.

giocabilità

Un po' confuso all'inizio, divertente una volta che ci prendiamo mano, ma il tutto è un po' ripetitivo.

longevità

Venti missioni da portare a termine e un editor di scenari per farci divertire un po'. Non è poco.

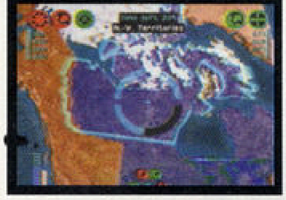
il meglio

Ruotare il globo e osservare tutti i piccoli missili con le traiettorie che s'intersecano tra loro sul pianeta.



il peggio

Cercare di ricordarsi la posizione di tutti i paesi se siamo dei somaroni in geografia.



Non potremmo immaginare una migliore versione moderna di Missile Command, ma è soltanto un arricchimento di un'idea davvero semplice.

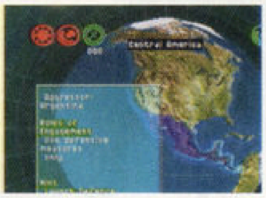
72%

Se ci piace questo diamo un'occhiata a Sim City o a Populous: sono più diversificati e molto più avvincenti.

Qualcuno si ricorda di un vecchio gioco chiamato Missile Command? Avevamo tre piccole città da difendere e lo facevamo abbattendo la continua grandine di missili sparati verso di noi da qualche parte fuori dallo schermo. Qualcuno alla Psygnosis ne è certamente un grande appassionato...

Global Domination modernizza la struttura di gioco di Missile Command in maniera spettacolare, con la possibilità di zoomare a 360° il mondo da difendere invece di avere solamente una singola schermata. Abbiamo delle città con diverse basi in determinati paesi del mondo e una voce ci avverte quando una di queste subisce un attacco, dicendoci da cosa è minacciata. Si può trattare di missili, sottomarini o qualsiasi altra cosa.

A questo punto ruotiamo il globo verso il nostro obiettivo, dovunque esso sia, e spariamo un missile dalla nostra base più vicina sperando che lo riduca in pezzi. Progredendo oltre nel gioco, vedremo i paesi nemici unire le forze per attaccarci e avremo degli obiettivi come distruggere uno specifico bersaglio a terra, continuando a difendere le nostre basi.



Far saltare in aria gli abitanti di una nazione porterà alla sua resa e la farà di conseguenza diventare un nostro alleato, incrementando la nostra potenza.

Nel caso troppe nazioni siano conquistate dai cattivi, perderemo e all'inizio non riusciremo neanche a capire il perché. È decisamente difficile, soprattutto quando il nemico ottiene il controllo di una zona ben difesa del globo. Se non riusciremo infatti a organizzare un assalto da ogni lato, i nostri missili saranno abbattuti prima di riuscire ad avvicinarsi. Inoltre saremo generalmente sotto la pressione di continui attacchi e avremo a disposizione una fornitura limitata di missili.

Tutt'altro che facile. Come se tutto questo non fosse abbastanza, immaginiamo di cercare di proteggere il Quebec mentre ci avvisano che qualche posto di cui non abbiamo mai sentito parlare sta subendo un attacco. Qualcuno è a conoscenza del modo più rapido per ruotare un globo tridimensionale dall'Ontario verso Irkutsk? Sicuramente essere sotto pressione stimola l'apprendimento, e giocare con Global Domination ci permetterà di impressionare il nostro professore di geografia.

Global Domination aspira a essere una simulazione a livello globale. Ci sono infiniti paesi che stringono e rompono alleanze, la trama svelata nei filmati di intermezzo e la sensazione di avere 'l'intero mondo nelle nostre mani', ma nella sua anima vive un gioco che ha 20 anni. Potremmo anche stancarcene prima di finirlo.

1 TUTTI IN TV...

Il gioco è stato abbellito con diversi filmati. Potremo farci rallegrare dalle scene di intermezzo mentre affrontiamo gli attacchi di mezzo mondo.



▲ "Colonnello, le sarei grato se togliesse le sue manacce dal mio fondoschiena, immediatamente".



▲ Agente Orion, guardati le spalle, ce l'ha proprio con te.



▲ Il Colonnello McGregor è il capo della misteriosa organizzazione per la quale stiamo lavorando.

2 GEOGRAFIA

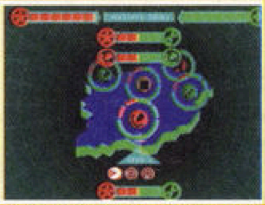
Non importa quanto siamo dei maestri del joystick: saremo sconfitti se non sapremo riconoscere l'Albania dall'Uzbekhistan. Conoscere l'esatta posizione di ogni paese rappresenta la chiave del successo, perché ci permetterà di ruotare il globo nella giusta direzione in pochi secondi.



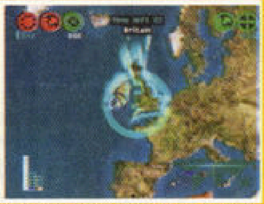
▲ Indoviniamo il paese. Dai, quel bordo squadrato... i pezzetti puntuti... Mmm.



▲ Che cosa possiamo dire di questo? Qualche pezzettino seghettato... largo in cima, stretto in basso... Ehm.



▲ Zoomiamo un po' e tutto diventerà più chiaro. Vogliamo almeno tentare?



▲ Dunque, allora, com'è che si chiama? Ha una scarsissima squadra di calcio...

ELENCO NEGOZI UNION GAME ZONE:

ALESSANDRIA (Novi Ligure) v. Capurro, 20	0143/321542
ALESSANDRIA v. Alessandro III, 81	0131/263984
ANCONA (Fabriano) v.le Zonghi 8/b	0732/24030
ANCONA v. De Gasperi, 22	071/2805678
ASCOLI PICENO (Fermo) v.le Trento, 190	0734/229700
ASTI c. so Torino, 72	0141/411362
BARI (Barletta) v. C. Pisacane, 15	0883/512312
BENEVENTO (Telese Terme) c.so Trieste, 91	0824/976548
BERGAMO v. Quarenghi, 21	035/318609
BIELLA v.le Roma, 7	015/8408238
BOLOGNA v. Riva di Reno 6	051/6493514
BRESCIA v.le Piave 203	030/3365661
BRINDISI v. Delfino (ang. v. ponte ferroviario)	0831/528842
CAGLIARI v. Logudoro, 30	070/653227
CAGLIARI v. Donizzetti, 64 (ang. via Pergolesi)	070/494875
CAGLIARI v. Dante, 36	070/ 684344
CASERTA v. Roma, 20	0823/322901
CATANIA v. Canfora, 89/a	095/436221
CATANZARO v. Jannoni, 40/44	0961/727454
COMO (Cantù) v. S. Vincenzo 2	031/706717
COMO v. Milano, 292	031/267421
CREMONA v. Robolotti, 6	0372/25735
CUNEO (Alba) v. Pietro Ferrero, 15/c	0173/280567
CUNEO (Saluzzo) v. Piave, 30	0175/240182
CUNEO p.zza Europa, 9 (int.gall.S.Carlo)	0171/695913
FIRENZE v.le Volta, 127	055/574608
FOGGIA v. Fraccacreta, 100	0881/665131
FORLÍ (Cesena) v. Fratelli Rosselli, 24/26	0547/610712
GENOVA v. Molteni, 50/r	010/417957
IVREA v. Luca 8	0125/644692
LA SPEZIA v. dei Mille, 16	0187/730785
L'AQUILA (Avezzano) v. Amendola, 25	0863/414889
LECCE p.zza Mazzini, 50/b	0832/318488
LECCE v.le Grassi, 63	0832/354399
LECCO Via Cattaneo 68	0341/352121
LIVORNO v. Crispi, 52	0586/829368
LODI c.so Mazzini, 76/c	0371/439181
LUCCA (Viareggio) v. Aurelia Nord, 98	0584/943780
LUCCA v. De Gasperi, 83	0583/515053
MACERATA (Civitanova Marche) v.le Vittorio Veneto, 124	0733/816959
MANTOVA v. G. Acerbi, 17/a	0376/329862
MESSINA (Giardini Naxos) v. Colombo, 9	0942/56462
MESSINA v. Curtatone e Montanara, 29	090/44444
MILANO v. Maestri Campionesi, 25	02/59901475
MILANO v. S.Galdino, 5	02/33105690
MILANO (Cesano Maderno) ss. 35 dei Giovi (ang.v.C.Battisti)	0362/546462
MILANO (Inzago) v. G. di Vittorio, 17	02/95311085
MILANO (Legnano) p.zza Redentore, 20	0331/458960
MILANO (Cesano Boscone) v. Milano, 42	02/4585130
MODENA (Carpi) v. Volta, 22/c	059/652200
NAPOLI v. Medina, 67	081/5529600
NAPOLI v. B. Cavallino, 35	081/7707544
NAPOLI Centro Direzionale C.D.N. Isola E/4	081/5627187
NAPOLI p.zza Fuga, 8	081/5788930
PADOVA v. Crescini, 99 (par.via Facciolati)	049/8024287
PARMA Largo Coen, 5 (Z. Crocetta)	0521/941338
PAVIA (Voghera) P.za San Bovo 5	0383/363665
PESARO v. Ponchielli, 2	0721/454403
PESCARA v. Marconi, 275	085/4511472
PIACENZA v. Dante Alighieri, 100	0523/334455
PISA (Ghezzano) v. Carducci, 62/F	070/878890
PISA v. Carlo Cattaneo, 102	050/503346
PISTOIA v.le Adua, 130/L (C.C. Apollo)	0573/366727
PORDENONE v.le Venezia, 64	0434/551828
POTENZA v. Mazzini 41	0971/27165
REGGIO CALABRIA v. Cimino, 45	0965/22973
REGGIO EMILIA v. Pizzetti, 2/h	0522/930277
RIMINI v. Melozzo da Forlì, 38	0541/782540
ROMA v. Duccio di Buoninsegna 91(EUR-Serafico)	06/5043155
ROMA v. G.B. Morgagni 30/b	06/44252800
ROMA v. Casoria, 20/22	06/7027451
ROMA v. Baldo degli Ubaldi, 221	06/6382623
SALERNO (Battipaglia) v. Roma, 120	0828/305558
SALERNO v. Caio Trebazio Testa Località Pastena	089/759944
SASSARI v. Vardabasso s.n.	079/281290
SAVONA V Torino 59/61r	019/8402266
SIRACUSA v.le Scala Greca 177	0931/492032
SONDRIO (Piantedo) v. Nazionale 41 bis	0432/682083
TORINO v. Oulx, 14/c	011/7715658
TORINO v. Valperga Caluso, 18	011/6509531
TORINO (Beinasco) str.Torino, 34/36 (C.C. "Le Fornaci" 1° piano)	011/3498408
TORINO (Orbassano) v. Rivoli, 38/a	011/9031567
TREVISO (Conegliano) v. Daniele Manin 39/h	0438/451275
TRIESTE v. Dell'Istria, 76	040/3728766
UDINE v.le Tricesimo, 206	0432/482525
VERBANIA c.so Cobianchi, 62/a	0323/401637
VERONA v. Muro Padri, 7/a	045/8003531
VICENZA (Schio) v. Lago di Trasimeno	0445/575977

PER ULTERIORI INFORMAZIONI RIVOLGERSI A

DOVE — Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

SERVIZIO SEGRETI

Le super armi del paladino della giustizia videoludica tornano più potenti che mai!

PANDEMONIUM PSX

Vite e cuori Extra
Per ottenere 31 vite, sette cuori e raggiungere l'ultimo boss scriviamo ALMABHOL nella schermata delle Password.

CRASH BANDICOOT 2 PSX

Vite extra
Nella seconda stanza warp, saltiamo sul cucciolo di orso polare tre volte per ottenere tre vite extra.

Trucco generico
A Turtle Wood entriamo nella botola di legno con una maschera da nativo e premiamo , .
Cadremo e finiremo in una città segreta.



TOMB RAIDER PSX

Saltare i livelli
Usiamo questi codici mentre giochiamo:
L2, R2, L2 x2, R2, L2, R2, L2, R2, L2 x4, R2, L2, R2 x4.
Lara dirà "No" per confermarci che abbiamo fatto le cose giuste.

Tutte le armi, medikit, bengala e cristalli di salvataggio
Usiamo questi codici mentre giochiamo:
L2, R2 x2, L2 x4, R2, L2, R x2, L2, R2 x2, L2 x2, R2, L2 x2, R2.
Lara urlerà per confermarci che abbiamo fatto le cose giuste.

TOMB RAIDER 3 PSX

Piena salute
Usiamo questi codici mentre giochiamo:
R2 x2, L2, R2, L2 x6, R2, L2 x3, R2, L2 x5.

Tutti i segreti:
Usiamo questi codici, naturalmente mentre giochiamo:
L2 x5, R2, L2 x3, R2, L2, R2, L2 x2, R2, L2 x2, R2, L2 x2.

DUKE NUKEM 3D PSX

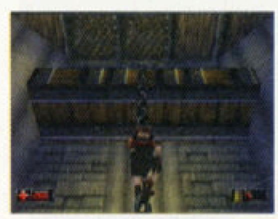
Password
Modalità God: DNKROZ
Tutte le armi/chiavi/ecc.: DNSTUFF
Un sacco di soldi: DNCASHMAN
Niente mostri: DNMONSTERS

EARTHWORM JIM MD

Codici
Per avere dieci colpi Mega Plasma premiamo pausa e poi: C, A, B, C, A, B, A, C.
Per una vita extra, premiamo pausa e poi: B, B, C, C, A, A, A, A.
Per selezionare il livello, premiamo pausa e poi A + sinistra, B, B, A, A + destra, B, B, A, A. Se non funziona, riproviamo!

TUROK GB

Saltare i livelli
Livello 2: GRZNNPCRDB
Livello 3: DVZNDPBTNG
Livello 4: GVZNDPBTNG







Livello 5: PCVYGRBTDK
Livello 6: RCVYGRSTDR
Livello 7: VSVYTRSQDG
Livello 8: RSQPTNSQNW

MEGA MAN 3 — PSX

Tutte le armi
ABCDEF

ALIEN TRILOGY — PSX

Password
Tutte le armi/Fuoco a volontà /Invincibilità/Salto dei livelli:
1GoTP1NK8C
1DBooTSON

FORMULA 1 '97 — PSX

Password
Pioggia di rane: CATSDOGS
Piste segrete: BILLYBONUS
Macchine stile Wipeout 2097: PIMAN
Nuova musica ed effetti: SWOPSHOP
Ruote giganti: LITTLEWEELZ

COLONY WARS — PSX

Password
Inseriamo questi codici nella schermata delle password:
BLIZZARD: Tutti i trucchi
TORNADO: Tutte le armi
THUNDERCHILD: Tutti i veicoli
VAMPIRE: Scudi infiniti

TOCA TOURING CARS 2 — PSX

Tutte le macchine
Per ottenere tutte le macchine registriamoci con il nome di MECHANIC. Quando andremo a selezionare la nostra macchina, saranno tutte disponibili.







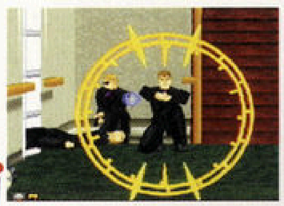


MEDIEVEL — PSX

CODICI

Cheat mode
Mettiamo in pausa il gioco, teniamo premuto L2 e premiamo ▼, ▲, ●, ⊗, ⊗, ●, ▼, ▲, ●, ⊗

Cheat mode esteso
Mettiamo in pausa il gioco, teniamo premuto L2 e premiamo ⊗, ●, ⊗, ●, ●, ⊗, ◄, ●, ▲, ▼, ►, ●, ◄, ◄, ⊗, ►, ●, ◄, ◄, ⊗, ●, ▼, ●, ●, ►.



CONTRA: LEGACY OF WAR — PSX

CODICI

Bamboo Arcade
Alla schermata dei titoli premiamo R2, R1, ►, ◄, L1 e L2.

Bamboo Gyruss
Alla schermata dei titoli premiamo L2, L1, ◄, ►, R1 e R2.

Cambia arma
Alla schermata dei titoli premiamo L2, R2, L1, R1, ▲, ▼, ▼ e ▲. Nel corso del gioco teniamo premuto ● e premiamo ⊗ per cambiare arma.

Vite Extra
Alla schermata dei titoli premiamo





L2, R2, L1, R1, ▼, ▲, ▲, e ▼

Selezione del livello
Alla schermata dei titoli premiamo L2, R1, L1, R2, ◄, ►, ●, ●, R2 e L2.

Test dell'audio
Alla schermata dei titoli premiamo R2, R1, L1, L2, ▲, ►, ▼, e ◄.

Continue infiniti
Alla schermata dei titoli premiamo L2, R2 L1, L2 ◄, ►, e ◄ .

Vedere i filmati
Alla schermata dei titoli premiamo L2, L1, R1, R2, ▲, ◄, ▼, e ►.

JUDGE DREDD — PSX

Invincibilità
Scriviamo !EIKKIN

Vedere la sequenza finale
Scriviamo ?LOVESEXY

MISSION IMPOSSIBLE — N64

Codici
Inseriamo i codici che seguono nella schermata di selezione della missione. Se li avremo inseriti correttamente sentiremo qualcuno parlare.
Piedoni: C-Giù, Destra, Z, C-Destra, C-Sinistra.
Turbo: C-Su, Z, C-Su, Z, C-Su.
Pistola col silenziatore: C-Su, Sinistra, C-Destra, C-Sinistra, C-Su.



Pistola 9mm potenziata: Destra, Sinistra, C-Sinistra, C-Su, C-Su.
Uzi: C-Destra, C-Sinistra, C-Destra, C-Giù, Destra.
Lanciarazzi: Destra, Sinistra, C-Sinistra, C-Destra, C-Giù.

WCW NITRO — PSX

Ring Extra
Andiamo alla schermata delle opzioni e premiamo L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT — PSX

Password finale
Livello degli alleati 15: M3102QMBV

CRASH BANDICOOT — PSX

Codici
Per saltare tra tre mondi premiamo ●, ●, ●, ●, ●, ⊗, ●, ⊗.

HALF LIFE — PC

Codici
Carichiamo il gioco con il comando: hl.exe-console. Premiamo il tasto ~ o il tasto sotto Escape. Scriviamo: sv_cheats 1. Ricarichiamo il gioco e scriviamo:
/god – God mode;
/notarget – i nemici ci ignorano;
impulse 101 – tutte le armi.



TOMB RAIDER — PC

Saltare i livelli
Teniamo premuto Shift, facciamo un passo avanti, uno indietro, lasciamo andare Shift, giriamoci tre volte e poi facciamo un salto in avanti.

Tutte le armi, munizioni, kit di soccorso completi
Teniamo premuto Shift, facciamo un passo avanti, uno indietro, lasciamo andare Shift, giriamoci tre volte e poi facciamo un salto all'indietro.

TOMB RAIDER 2 — PC

Saltare i livelli
Usiamo un bengala, teniamo premuto Shift, facciamo un passo avanti, uno indietro, lasciamo andare Shift, giriamoci tre volte e poi facciamo un salto in avanti.

Tutte le armi, munizioni, kit di soccorso completi



Usiamo un bengala, teniamo premuto Shift, facciamo un passo avanti, uno indietro, lasciamo andare Shift, giriamoci tre volte e facciamo un salto all'indietro.

FROGGER — PSX

Vite infinite
Mettiamo in pausa il gioco e premiamo ►, ●, ⊗, ●, ⊗, ⊗

Selezione del livello
Mettiamo in pausa il gioco e premiamo ►, ●, ⊗, ●, ⊗, R1, L1, R1, L1, ●







SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

oppure via e-mail
gamesmaster@kiditaly.com




PC CD-ROM
ROBERTA WILLIAMS'
KING'S QUEST®
LA MASCHERA DELL'ETERNITA'™
su la maschera!
king quest VIII non è un sogno... ormai è realtà! e l'eroe dell'ottavo episodio della mitica saga è connor mac lyrr, l'unico scampato alla magia di uno spirito maligno che ha trasformato tutti gli uomini in pietra.
se sei un amante dei giochi d'avventura e d'azione, caschi bene: scritta dalla mitica roberta williams, questa è la storia più interattiva e coinvolgente di tutti i tempi ed è accompagnata da una prospettiva in 3d senza precedenti, che ti permette di esplorare (in prima o in terza persona e con una totale libertà di movimenti) universi che prima sembravano inimmaginabili!
la sfida che ti attende, è davvero impegnativa: in 7 mondi incantati dovrai confrontarti con oltre 70 tra personaggi e mostri diversi (silfidi alate, diavoli della palude e cavalieri fantasma), risolvere enigmi e accettare sfide che supererai solo se ti dimostrerai il più astuto e il più forte.
ma nel gioco tutto ruota intorno alla maschera dell'eternità che è stata rotta (in 7 pezzi dispersi dai venti) e che dovrà essere ricomposta dal protagonista di questa avventura... cioè da te. pensi di farcela?
SIERRA™ STUDIOS
LEADER
Qualità Interattiva.
DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
Numero Verde 167-821177
www.leaderspa.it
Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95, Lettore CD-ROM 2X, Pentium 90, 16 Mb RAM, SVGA 640x480 a 256 colori (Local Bus Video racc.), Soundblaster o 100% comp. Win. , Scheda sonora, Tastiera, Mouse.
Consigliati: Pentium 166, Lettore CD-ROM 4X, 3D card.

SUL PROSSIMO NUMERO



Scopriamo insieme se il più grande allievo di Gran Turismo sta per superare il maestro...

RIDGE RACER TYPE 4

Games Master



costruito su misura, **paghi solo quello che ti serve**

Un PC che non ti chiede di adattarsi a lui, ma che nasce tagliato "su misura" per le tue esigenze. Pensato e progettato con tutto il meglio che la tecnologia ti offre. E solo con quello che ti serve e che usi. Questo è il computer "su misura" Centro HL.

garantito 3 anni on-site

Centro HL ti è sempre vicino. Dovunque tu abiti, dovunque tu lavori in Italia c'è sempre un numero di telefono per aiutarti e un tecnico pronto ad assisterti sul posto. È la sicurezza totale Centro HL.

consegnato in 72 ore

Tu pensi veloce. Ma Centro HL è ancora più veloce di te. Tu progetti il computer dei tuoi desideri. Centro HL te lo costruisce e garantisce la consegna entro 72 ore a casa tua, o presso il POPITT scelto da te.

ISO 9001 nella progettazione

Da Centro HL il tuo PC lo progetti tu. Con il supporto di un'azienda con sistema di qualità certificato ISO 9001. Un software dedicato ti guida passo per passo, quindi verifica e garantisce la funzionalità del tuo progetto. E se hai bisogno di una mano in più, c'è il "Dr. Orange". L'aiuto on-line che ti consiglia e ti propone le scelte migliori.

personal satisfaction

3 anni di garanzia, dovunque tu sia.

Aiutarti a progettare il computer che davvero ti serve, costruirlo subito e consegnartelo entro 72 ore non è una cosa facile. Ma a noi di Centro HL le cose difficili piacciono. E ci piace continuare a farle anche dopo. Quando il tuo PC è già sulla tua scrivania, quando hai bisogno di un consiglio o di assistenza tecnica, quando anche i minuti contano, sai sempre che Centro HL c'è. Con l'Help Desk telefonico al n. 055/3370112, e con un servizio di assistenza tecnica che in caso di bisogno può raggiungerti in tutta l'Italia, dovunque tu abiti o lavori. Perché ogni computer Centro HL ha tre anni di assistenza on-site garantiti. Quando vuoi la qualità Centro HL sai che puoi averla subito. E sei sicuro di averla anche dopo.

NV 167/013037

CHL
CENTROHL
THE VERY PERSONAL COMPUTER

intel inside celeron™ PROCESSOR



Case **MiddleTower HL ATX** a struttura rigida con protezione da campi elettromagnetici, CE. Processore **Intel® Celeron™ 366 MHz. 64MB** DIMM SDRAM PC100. Motherboard **Supermicro 370SBA** per **Celeron PPGA**, con chipset **BX**. Espandibile fino a 384MB di SDRAM su tre slot DIMM. Dotata di uno slot AGP, quattro PCI e tre ISA; controller Ultra DMA/33 integrato. Standard ATX con connettori per mouse e tastiera in standard PS/2; dispone di porte seriali, parallela, USB e di un connettore IrDA (modulo opzionale). Scheda video **Monster Fusion**, interfaccia AGP, dotata di processore **3Dfx Banshee** a 128-bit. Memoria video di **16MB SDRAM.** Risoluzioni fino a 1920x1440 a 32bit. Hard disk **DiamondMax 4,3GB** con tempo di accesso 9ms e 5400RPM. Lettore **CD-ROM Asus 50x**. Scheda audio **Sound Blaster 64**, interfaccia PCI. Modem **Atlantis** 1456VQH **56Kbps PCI**. Mouse **Logitech** e tastiera italiana 105 tasti. Sistema operativo **Microsoft Windows98**. Preinstallazione di **Basica, corso di autoistruzione** all'uso del PC e di Windows98. Connessione internet gratuita al provider **DADAnet** per **2 mesi** in full time. Monitor **Philips** modello **105S, 15"**. Antistatico schermo piatto, 0.28dp, 1280x1024NI. Controllo digitale a microprocessore. Funzione OSD. Conforme alle specifiche TCO95. *www.centrohl.it/apr1999*

Rif. 88390

POWERDROME Light 366

L. 1.850.000 | L. 2.220.000 € 1146 IVA inc.

La presente offerta è a titolo di esempio ed è valida dal 1 al 30 aprile 1999 e fino ad esaurimento scorte. Tutti i prezzi si intendono iva esclusa. Il logo Intel Inside e Celeron sono marchi registrati di Intel Corporation. Effett. Com. Art. 8 L. 19/3/1980 N.80.



CAMBIA ARIA ALLA STORIA
™ Con Populous™ è stata creata la simulazione della Divinità. Ora Bullfrog ti permette di gestire il potere distruttivo della terra in un fantastico mondo tridimensionale completamente ruotante.
Giocaci e credici in www.populous.net
C.T.O
http://www.cto.it
BULLFROG PRODUCTIONS LTD
PC CD
PC CD-ROM / PLAYSTATION
www. bullfrog.co.uk
www.populous.net
POPULOUS
BULLFROG
PlayStation